

UMA MENSAGEM IMPORTANTE!

Esta é uma revisão e rediagramação da *Guilda dos Escribas de Tredroy* (<http://t.me/modulobasico>) com base na tradução original feita pelo Giovanni Zanelato, que apresenta a obra abaixo:

Este livro foi traduzido com muito empenho para que o **GURPS** ainda tenha uma vida longa. A tradução de cada livro consome uma quantia de tempo muito grande e eu faço isso com muita satisfação sacrificando meu tempo para traduzir e diagramar esses livros e disponibilizá-los de graça (e será sempre de graça) para todos os jogadores e mestres que se interessarem.

Mas infelizmente uso meu tempo livre para obter renda extra de outras formas sobrando pouco tempo para eu me dedicar às traduções e família. Sendo assim, estou pedindo uma pequena contribuição via Apoia-se.

Acesse minha página no Apoia-se: <https://apoia.se/rpgtraduzido> e contribua para que esse trabalho continue e seja mais eficiente, mais livros demorando menos.

Se esse livro foi-lhe útil de alguma maneira, você também pode contribuir fazendo uma doação. Para isso entre em contato comigo pelo inbox do Facebook ou email: gzanelato@bol.com.br

Serei muito grato às pessoas que me derem esse apoio financeiro e também aos que me deram o apoio moral nos comentários do Facebook.

Para mais livros traduzidos acesse:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fFD-8-qAidbAuyB5SIb8jjm6AaXM-r2B?usp=sharing>

Para falar comigo, siga:



<http://www.facebook.com/giovanni.zanelato.9>



[@zanelatogiovanni](https://www.instagram.com/zanelatogiovanni)

GURPS®

Quarta Edição

ARTES MARCIAIS



POR PETER DELL'ORTO E SEAN PUNCH

STEVE JACKSON GAMES

GILDA DOS ESCRIBAS
E LIBRÁRIOS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
Histórico de Publicação	4
Sobre os Autores.....	4

1. HISTÓRIA5

CRONOLOGIA	6
------------------	---

ÁSIA.....8

China.....	8
Xia	8
Monges e Artes Marciais.....	9
Coreia.....	10
Índia.....	10
Kung Fu do Norte vs. Kung Fu do Sul ..	10
Religião, Filosofia e Punhos.....	11
Indonésia (Arquipélago).....	12
Ninja: Lenda vs. História	12
Japão.....	13
Ryu	13
Outras Nações.....	14

EUROPA E ORIENTE MÉDIO15

Grécia e Roma Antigas.....	15
Gladiadores	15
Europa Medieval	16
Arqueiros Yeomen.....	16
Mestres da Defesa	17
Fechtbücher e Mestres Itinerantes	17
Europa Renascentista	18
Europa Moderna	18
Além da Europa Ocidental.....	18

ÁFRICA.....19

O NOVO MUNDO20

Brasil.....	20
Estados Unidos.....	20
Mulheres nas Artes Marciais	20

ALGUNS ARTISTAS

MARCIAIS FAMOSOS21

MITOS E EQUÍVOCOS25

Tábuas Não Revidam	25
Não Entre Apenas Com as Mãos em Uma Briga de Facas.....	25
Quando Vou Aprender Com Armas?	26
Artes Marciais e a Lei.....	26
Encenações Ruins	26
Estilo™	27

2. PERSONAGENS28

Nível de Poder.....	29
Nível de Realismo.....	29

Alunos Iniciantes como PdJs	30
-----------------------------------	----

MODELOS DE PERSONAGEM.....31

Del Duque (350 pontos)	33
Adrian Froste (200 pontos)	36
Fraudes	40
Kai Lian (250 pontos)	41

VANTAGENS, DESVANTAGENS,

E PERÍCIAS.....42

Vantagens.....	42
Vantagens Desejáveis	43
Poderes do Chi para Artistas Marciais ..	46
Qualidades	49
Desvantagens.....	53
Desvantagens Comuns	53
Perícias.....	54
Perícias de Combate	55
Perícias Curinga para Estilos.....	60
Novas Perícias	61

3. TÉCNICAS63

O Aprendizado das Técnicas.....	64
---------------------------------	----

TÉCNICAS REALISTAS65

Técnicas Que Não São.....	66
Regra Opcional: Ataques Direcionados.....	68
"Mire nos Olhos!".....	72
Truques Sujos	76
Usando as Pernas	79
Regra Opcional: Combinações	80

TÉCNICAS CINEMATOGRAFICAS ...82

Técnicas Secretas	86
Técnicas Descontratadas	88

A CRIAÇÃO DE NOVAS TÉCNICAS 89

Criando Técnicas Realistas	93
Criando Técnicas Cinematográficas	94
Técnicas Inúteis	95
Criando Técnicas para Não-Humanos ..	95

4. COMBATE96

MANOBRAS DE COMBATE

EXPANDIDAS.....	97
Aguardar	97
Apontar	98
Ataque	98
Ataque Dedicado.....	98
Ataque Defensivo.....	98
Ataque Total.....	99
Avaliar	99
Avançar e Atacar.....	100
Deslocamento	100

Fintar.....	103
Mudança de Posição	104
Preparar	105
Quem Saca Primeiro?	107

OPÇÕES DE COMBATE ADICIONAIS 109

Opções de Ataque Para o

Combate Corpo a Corpo.....	109
Uma Questão de Centímetros	110
Lutadores Não Treinados	113
Opções Para o Combate Corporal	114
Dentes	115
Segurar e Bater!	118
Opções Para o Ataque à Distância.....	119
Fogo Contínuo com Armas de Arremesso	120
Opções de Defesa Ativa	121
Realismo Severo para Lutadores Desarmados	124

COMBATE CINEMATOGRAFICO... 125

Ataques Múltiplos.....	126
Luta Chambara.....	128
<i>Jogos Mentais</i>	130
Esforço Adicional em Combate	131
Mais Regras	

Cinematográficas de Combate	132
-----------------------------------	-----

COMBATE DE TORNEIO134

Interpretando Torneios	134
Tipos de Competição	134

LESÃO E RECUPERAÇÃO136

Lesões Realistas.....	136
Lesões Cinematográficas.....	139

5. ESTILOS140

Habilidades Cinematográficas, e Pré-Requisitos	141
---	-----

COMPONENTES DE UM ESTILO .141

Perícias.....	141
Técnicas.....	141
Qualidades	142
Características Opcionais	142
Estilo vs. Estilo.....	143

ESCOLHENDO UM ESTILO144

Estilos Supremos.....	144
Briga de Rua	145
Defesa Pessoal	145
Estilos para Policiais.....	145
Estilos para Soldados.....	145

COMPRANDO UM ESTILO146

Estilos Comprados na Criação do Personagem.....	146
Aprendendo Novos Estilos Durante o Jogo.....	146
Criando Novos Estilos.....	146
Combinando Estilos	147
A Sequência do Treinamento.....	147

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Indexador ■ NIKOLA VRTIS
Design de Páginas ■ PHILIP REED e
JUSTIN DE WITT

Editor Responsável ■ PHILL REED
Gerente de Produção ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Artista de Produção ■ ALEX FERNANDEZ
Gráfica ■ MONICA STEPHENS

Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ ANDY VETROMILE
GURPS FAQ a Cargo de ■
STÉPHANE THÉRIAULT

Assistência de Pesquisa: Kim Bernard, Richard Johnson, Seth Milstein, and Brian Wasson

Testador Líder: Jeff Wilson

Testadores: Alex Borghgraef, Dave Brown, Jonathan Carryer, Giuseppe Chiapparino, Ken Clary, Doug Cole, Ciaran Daly, Andy Dokachev, Shawn Fisher, Scott Harris, Leonardo Holschuh, Dan Howard, Rob Kamm, Jonathan Lang, Jason Levine, Norman Lorenz, Phil Masters, Antoni Ten Monros, e Emily Smirle.

Agradecimentos Especiais: Phil Dunlap, Jin Kazeta, Don Wagner, Velho Sensei Don, Vítimas do Kromm (Marc Bourbonnais, Martin Bourque, Bonnie Punch, Mike Ryan, Stéphane Thériault, Robert Thibault), e Vítimas do Peter (Andy Dokachev, Jessica Dokachev, Mike Dokachev, Aaron Falken, John Milkewicz, Sean Nealy, e Tom Pluck)

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Artes Marciais** é copyright © 1996, 1998, 2007 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados Impresso na Tailândia.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

ESTILOS HISTÓRICOS E

MODERNOS.....	148
<i>Dô vs. Jutsu.....</i>	<i>148</i>
<i>Aikijutsu.....</i>	<i>149</i>
<i>Armatura.....</i>	<i>150</i>
<i>Armatura Equestre.....</i>	<i>150</i>
<i>Bajutsu.....</i>	<i>151</i>
<i>Bandô.....</i>	<i>151</i>
<i>Formas Animais do Bandô.....</i>	<i>151</i>
<i>Boxe.....</i>	<i>152</i>
<i>Capoeira.....</i>	<i>153</i>
<i>A Doce Ciência.....</i>	<i>153</i>
<i>Caratê.....</i>	<i>154</i>
<i>Chin Na.....</i>	<i>157</i>
<i>“Kung Fu”.....</i>	<i>157</i>
<i>Combate Montado de Cavalaria.....</i>	<i>158</i>
<i>Estilos Armados.....</i>	<i>159</i>
<i>Corpo a Corpo Militar.....</i>	<i>160</i>
<i>O Objetivo do Corpo a Corpo Militar.....</i>	<i>161</i>
<i>Esgrima.....</i>	<i>163</i>
<i>Esgrima.....</i>	<i>164</i>
<i>Luta com Vara.....</i>	<i>164</i>
<i>Esgrima Esportiva.....</i>	<i>166</i>
<i>Furusiyya.....</i>	<i>167</i>
<i>Hapkido.....</i>	<i>168</i>
<i>Hoplomaquia.....</i>	<i>169</i>
<i>Hsing I Chuan.....</i>	<i>169</i>
<i>Exterior vs. Interior, Duro vs. Suave.....</i>	<i>170</i>
<i>Hwa Rang Do.....</i>	<i>170</i>
<i>Jeet Kune Do.....</i>	<i>171</i>
<i>Jogo de Espada e Broquel.....</i>	<i>172</i>
<i>Judô.....</i>	<i>172</i>
<i>Jujutsu.....</i>	<i>173</i>
<i>Kajukenbo.....</i>	<i>174</i>
<i>Kalaripayit.....</i>	<i>175</i>
<i>Marma.....</i>	<i>175</i>
<i>Kempo.....</i>	<i>176</i>
<i>Kenjutsu.....</i>	<i>176</i>
<i>Uniformes das Artes Marciais.....</i>	<i>177</i>
<i>Kobujutsu.....</i>	<i>178</i>
<i>Kung Fu Hung Gar (Estilo Tigre-Garça).....</i>	<i>180</i>
<i>Kung Fu Louva-a-Deus.....</i>	<i>180</i>
<i>Kung-Fu Shaolin.....</i>	<i>181</i>
<i>Tradições Shaolin.....</i>	<i>181</i>
<i>Kuntao.....</i>	<i>182</i>
<i>Kusarijutsu.....</i>	<i>182</i>
<i>Kyujutsu.....</i>	<i>183</i>
<i>Luta com Achas de Armas.....</i>	<i>183</i>
<i>Arquearia.....</i>	<i>184</i>
<i>Luta com Adaga.....</i>	<i>185</i>
<i>Luta com Bordão.....</i>	<i>185</i>
<i>Luta com Bastão.....</i>	<i>186</i>
<i>Luta com Espada Curta.....</i>	<i>186</i>
<i>Luta com Espada e Escudo.....</i>	<i>187</i>
<i>Luta com Espada Longa.....</i>	<i>187</i>
<i>Luta Livre.....</i>	<i>188</i>
<i>Muay Thai.....</i>	<i>190</i>
<i>Naginatajutsu.....</i>	<i>192</i>
<i>Luta com Armas de Haste.....</i>	<i>192</i>
<i>Pa Kua Chuan.....</i>	<i>193</i>
<i>Pak Hok.....</i>	<i>193</i>
<i>Pancrácio.....</i>	<i>194</i>
<i>Artes Marciais Mistas.....</i>	<i>194</i>
<i>Pentjak Silat.....</i>	<i>195</i>
<i>Tradições Silat.....</i>	<i>196</i>
<i>Savate.....</i>	<i>196</i>
<i>Graduações do Savate.....</i>	<i>197</i>
<i>Shurikenjutsu.....</i>	<i>197</i>
<i>Luta com Lança.....</i>	<i>198</i>
<i>Sojutsu.....</i>	<i>198</i>
<i>Sumô.....</i>	<i>200</i>
<i>Tradições do Sumô.....</i>	<i>200</i>
<i>Tae Kwon Do.....</i>	<i>201</i>
<i>Tai Chi Chuan.....</i>	<i>201</i>
<i>Taihojutsu.....</i>	<i>202</i>

<i>Taijutsu.....</i>	<i>203</i>
<i>Ninja e Ninjutsu.....</i>	<i>203</i>
<i>Treinamento de Armas dos</i>	
<i> Mestres da Defesa.....</i>	<i>204</i>
<i>Wing Chun.....</i>	<i>205</i>
<i>Wushu.....</i>	<i>206</i>
ESTILOS FICTÍCIOS.....	207
<i>Esgrima com Espada de Energia.....</i>	<i>207</i>
<i>Kung Fu do Homem-Dragão.....</i>	<i>208</i>
<i>Luta em Suspensão.....</i>	<i>209</i>
<i>Punho da Morte.....</i>	<i>209</i>
<i>Smasha.....</i>	<i>210</i>

6. ARMAS E

EQUIPAMENTOS.....211

ARMAS.....	212
<i>Encontros Interculturais.....</i>	<i>212</i>
<i>Armas Combinadas.....</i>	<i>214</i>
<i>Armas de Qualidade.....</i>	<i>216</i>
<i>Armas Ocultas.....</i>	<i>218</i>
<i>Ataques Pouco Ortodoxos.....</i>	<i>220</i>
<i>Armas Absurdas.....</i>	<i>223</i>
<i>Armas Improvisadas.....</i>	<i>224</i>
<i>Tabela de Armas de</i>	
<i> Combate Corpo a Corpo.....</i>	<i>226</i>
<i>Tabela de Armas Motoras de</i>	
<i> Combate à Distância.....</i>	<i>231</i>
EQUIPAMENTOS DE TREINO.....	232
<i>Flechas Especiais.....</i>	<i>232</i>
<i>Alvos.....</i>	<i>233</i>
<i>Armas de Treino.....</i>	<i>233</i>
<i>Luvas.....</i>	<i>234</i>

<i>Pesos.....</i>	<i>234</i>
<i>Armadura.....</i>	<i>234</i>

7. CAMPANHAS.....235

CAMPANHAS CINEMATOGRAFICAS

VS. CAMPANHAS REALISTAS..	236
<i>A Campanha Realista.....</i>	<i>236</i>
<i>A Campanha Cinematográfica.....</i>	<i>238</i>
<i>Casos Especiais de PdMs.....</i>	<i>238</i>
<i>Campanhas Híbridas.....</i>	<i>239</i>

CENÁRIO DA CAMPANHA.....241

<i>Grécia e Roma Clássicas.....</i>	<i>241</i>
<i>China Histórica.....</i>	<i>242</i>
<i>Japão Histórico.....</i>	<i>243</i>
<i>Europa Pós-Clássica.....</i>	<i>244</i>
<i>Fantasia.....</i>	<i>245</i>
<i>Tempos Modernos.....</i>	<i>246</i>
<i>Pós-Apocalipse.....</i>	<i>246</i>
<i>Ficção Científica.....</i>	<i>246</i>

TEMAS DE CAMPANHA.....247

<i>A Busca pelo Mestre.....</i>	<i>248</i>
---------------------------------	------------

GLOSSÁRIO.....251

BIBLIOGRAFIA.....252

ÍNDICE.....254

APÊNDICE: GUIA RÁPIDO

DE TÉCNICAS.....257

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. É possível entrar em contato conosco através de nosso e-mail **info@sjgames.com** e de nosso endereço, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (pyramid.sjgames.com). Por 10 anos a nossa revista em PDF **Pyramid** apresentou novas regras de **GURPS** e artigos relacionados, além de cenários, aventuras e mais coisas não atreladas a sistema. Toda a coleção de 122 edições encontra-se disponível na Warehouse 23!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — fique a par das novidades em **gurps.sjgames.com**.

Warehouse 23. Nossa loja online oferece livros de **GURPS** impressos, bem como PDFs de nossos livros, suplementos, aventuras, auxílios de jogo e suporte... incluindo materiais exclusivos disponíveis apenas na Warehouse 23! Basta acessar **warehouse23.com**.

Errata. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas para os lançamentos de **GURPS** estão disponíveis em **sjgames.com/errata/gurps**.

Internet. Para falar sobre **GURPS** com o nosso pessoal e outros jogadores, venha para nossos fóruns em **forums.sjgames.com**. Também é possível nos encontrar em **facebook.com/sjgames** ou em **twitter.com/sjgames**. A página da web de **GURPS Ultra-Tech** pode ser encontrada em **gurps.sjgames.com/ultra-tech**.

Bibliografias. Bibliografias são um ótimo recurso para descobrir mais sobre aquilo que você gosta! Disponibilizamos muitas delas a várias páginas da web de livros de **GURPS** com links para ajudar você a achar aquilo que lhe interessar.

As regras e estatísticas neste livro são voltadas especificamente para o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem àquele livro, não a este.

INTRODUÇÃO

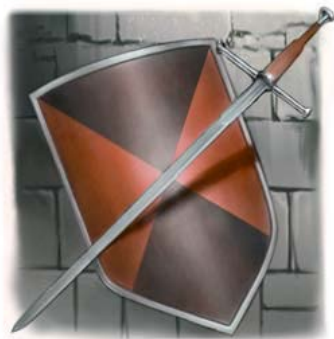
Mencione “artes marciais” e a maioria das pessoas começa a falar sobre caratê, katanas e ninjas... ou kung fu (ou a antiga série de TV *Kung Fu*)... ou Bruce Lee. Os que não forem aficionados pela Ásia falarão de esportes como boxe e esgrima... ou lutas de vale-tudo... ou a boa e velha luta livre (“A luta profissional é real!”). Os apaixonados pela Europa vão trazer à tona o *pancrácio* na Grécia Antiga, os “Mestres da Defesa” ingleses e a verdade mortal sobre a rapieira, fazendo uma pausa apenas para lamentar que a Europa receba pouca atenção dos fãs de artes marciais — ou para recrutá-lo atuar em reconstituições com armas reais.

Esporte vs. combate, desarmado vs. armado, filmes vs. realidade, Ásia vs. qualquer outro lugar — a verdade sobre as artes marciais pode ser confusa. Quem está certo? A resposta é “Todas as opções acima”.

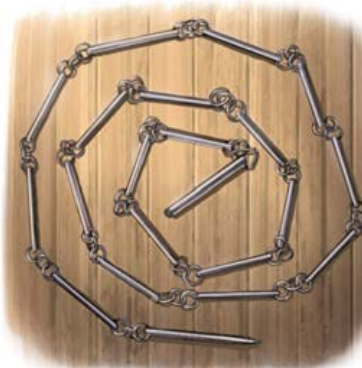
O **GURPS Artes Marciais** examina as artes de luta do mundo, ou pelo menos uma amostra de bom tamanho escolhida entre os últimos três milênios. Ele não deixa a ficção colorir a realidade, ou o realismo atrapalhar uma boa história — tais decisões são deixadas para o Mestre. Claro, como muitas artes marciais tiveram origem com os guerreiros que esculpiram os grandes impérios do mundo, e os registros mais bem guardados são aqueles das potências asiáticas e europeias, há um viés quase inevitável em direção aos estilos de luta dessas regiões. Mas o **Artes Marciais** faz o seu melhor para explorar além desse território; para equilibrar o histórico com o moderno; para dar igual destaque ao combate, ao esporte e à arte; e, especialmente, para dissipar mitos.

O maior mito desfeito é que as artes marciais não são apropriadas para todos os gêneros e cenários — que elas só pertencem a jogos históricos e aqueles baseados em filmes de ação. O **Artes Marciais** definitivamente suporta jogos cinematográficos — dos tipos Hollywood, Hong Kong e Tokyo — enquanto também apresenta estilos historicamente precisos, mas não assume um gênero ou cenário. Você pode usá-lo para dar aos guerreiros de fantasia a profundidade de conhecimento e habilidade que as magias dão aos magos... ou para combate corpo a corpo em um suspense realista moderno... ou para duelos futuristas com espadas de energia.

Então pegue sua katana, rapieira ou *iklwa* — ou apenas enfaixe a bandagem nos punhos. Diga uma oração a Alá, grite um *kiai*, ou concentre-se com um pouco de sombra de boxe. Você não saberá quem está lá fora até que a porta da arena se abra — mas com o **Artes Marciais**, você estará pronto!



Espada Longa



Chicote de Corrente

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

Esta é a terceira edição do **GURPS Artes Marciais**. Ela foi inspirada pelo **GURPS Artes Marciais, Segunda Edição** (1996), que por sua vez combinou o **GURPS Artes Marciais, Primeira Edição** (1990) com o **GURPS Martial Arts Adventures** (1993). Outros suplementos importantes do **GURPS Terceira Edição** foram **GURPS Japão, Segunda Edição** (1999) para estilos de luta e equipamentos japoneses; **GURPS Low-Tech** (2001) para armas em geral; e **GURPS Swashbucklers, Third Edition** (1999) para espadas e esgrima europeias. Os autores também desejam agradecer a Volker Bach pelo acesso a dois artigos originalmente publicados na revista *Pyramid*: “The Western Way of War” and “Vechten Unde Schirmen: European Martial Arts Before The Rapier.”

O volume atual é um trabalho novo, não uma revisão de qualquer dos itens acima — eles serviram principalmente como fontes de conceitos, referências e terminologia, não como texto.

SOBRE OS AUTORES

Peter V. Dell’Orto começou a jogar RPG em 1981, com **Dungeons & Dragons**, e tem jogado **GURPS** desde **Man to Man**. Ele tem sido ativo como testador, editor e autor colaborador de **GURPS** desde 1996, e escreveu muitos artigos de **GURPS** para a revista *Pyramid*. Peter é um entusiasta das artes marciais que treinou em lugares tão variados quanto um McDojo, a garagem de um instrutor particular e uma academia pé duro. Ele praticou Caratê Goju-ryu e Shorin-ryu, Tai Chi, Kali Silat e Wing Chun, e treinou em pelo menos uma dúzia de outros estilos. Seus estudos mais recentes foram em Bandô Kachin e Kendô, e lutou amadoramente em Shooto. Seus outros hobbies incluem fitness, leitura, pintura de miniaturas e música. Nascido e criado em Nova Jersey, ele atualmente vive e treina em Niigata, Japão.

Sean “Dr. Kromm” Punch começou sua jornada para se tornar um físico de partículas e acabou como o Editor de Linha de **GURPS**. Desde 1995, ele compilou os dois volumes do **GURPS Compendium**, escreveu **GURPS Wizards** e **GURPS Undead**, editou ou revisou mais de 20 outros livros de **GURPS**, e criou regras para dezenas mais. Mais recentemente, ele criou o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**, com o coautor David Pulver e escreveu **GURPS Poderes** com o coautor Phil Masters. Sean é um jogador fanático desde 1979. Seus interesses fora do jogo incluem cinema, computadores e vinho. Ele mora em Montréal, Québec, com sua esposa, Bonnie. Eles têm dois gatos, Banshee e Zephyra, e um papagaio barulhento, Circe.

CAPÍTULO UM

HISTÓRIA

1

"O Templo é antigo, Kai Lian", repreendeu o Grão-Mestre. "As coisas permanecem muito como eram durante a Dinastia Wei." Kai assentiu. "Sim, sifu."

"O roubo do Buda de Jade dos Cinco Tigres desonra cada monge que viveu e treinou aqui nos últimos 14 séculos."

"De fato, sifu."

"Vá para a América e encontre os ladrões."

"Como sifu desejar."

"Esses demônios não respeitam nossa história porque não têm uma própria."

"Sua sabedoria ilumina a fraqueza deles, sifu."

"Quando os encontrar, dê-lhes um golpe para cada dinastia que o Templo viu cair. Até mesmo um tolo deve respeitar o longo e honroso passado do Templo após uma lição como essa."

"Vou, como dizem os próprios americanos, 'ensinar-lhes uma lição', sifu."



As artes marciais são tão antigas quanto a história. Esculturas em túmulos antigas mostram homens combatendo com paus e escudos, e lutando com golpes ainda usados nas artes marciais modernas. Os textos mais antigos falam de guerreiros com grande habilidade nas armas, demonstrando sua força e técnica.

Não há uma “origem” única das artes marciais — nenhuma cultura ou estilo fundador do qual todo treinamento sistemático de combate tenha surgido. O mundo das artes marciais está cheio de reivindicações de antiguidade, cada estilo sustentando que é mais antigo que o próximo. **O Artes Marciais** não tenta resolver tais debates. Ele adota a postura de que *todas* as culturas têm seus próprios estilos de artes marciais e que, embora muitas vezes tenham influenciado umas às outras, nenhuma cultura ou estilo pode verdadeiramente reivindicar ser a fonte de todas as artes marciais. Afinal, existem muitas maneiras de usar mãos, pés e armas para derrotar um rival. (Em um jogo cinematográfico ou mítico, é claro, todas as artes marciais podem verdadeiramente ter uma origem comum; veja *Estilos Supremos*, pág. 144.)

Ainda assim, as muitas culturas do mundo têm treinado e continuam a treinar de maneiras fascinantes, tanto por suas semelhanças quanto por suas diferenças.

O Que É uma Arte Marcial?

De maneira geral, uma “arte marcial” é qualquer sistema de treinamento físico, mental e às vezes filosófico e espiritual destinado como preparação para o combate ou um esporte de combate, ou uma forma relacionada de autoaperfeiçoamento. Os detalhes variam bastante. Todos esses sistemas são “marciais” no sentido de que seu treinamento físico central é pelo menos modelado no combate homem a homem. Alguns vão além, focando em habilidades de combate reais excluindo esporte, religião e estética. Outros enfatizam a “arte”, talvez indo tão longe quanto serem estritamente não competitivos e não combativos.

O Artes Marciais define uma “arte marcial” como qualquer estilo de luta sistematicamente ensinado usado para qualquer propósito — combativo ou não. Geografia e etnia não entram nisso. Boxeadores, cavaleiros, samurais, lutadores com varas africanos... todos são artistas marciais. Este livro cobre todos os tipos de artes marciais, mas enfatiza os estilos de combate sobre os esportivos e os esportes sobre os sistemas artísticos. Isso não é porque os estilos de combate são “verdadeiras” artes marciais e outros não são, mas porque os heróis em RPGs têm mais probabilidade de serem guerreiros determinados do que monges pacifistas!

CRONOLOGIA

Para ajudar a colocar tudo em perspectiva, começaremos com uma breve cronologia das artes marciais e da história relacionada. Itens marcados com um asterisco (*) são míticos ou lendários. Alguns contêm elementos de verdade enquanto algumas entradas verificáveis são floreadas por lendas — leia a entrada! Para mais informações sobre os estilos individuais mencionados, consulte o Capítulo 5.

***2697 AEC** — Segundo documentos posteriores, o Imperador Amarelo Huang Di governou a China e inventou a luta livre, a luta com espadas, arco e flecha, e o taoísmo. Huang Di provavelmente existiu, mas as reivindicações de suas invenções são de origem do início do século XX.

***c. 2.000 AEC** — Segundo a lenda, o agora com 700 anos de idade Imperador Amarelo da China derrota um monstro fabuloso em uma disputa de cabeçadas. Jogos semelhantes de cabeçadas continuam até a era moderna.

c. 1950 AEC — Frisos de túmulo de Beni Hasan, Egito, mostra o primeiro manual de luta livre, mostrando mais de 400 golpes e contragolpes.

c. 1520 AEC — Afrescos nas paredes de Thera mostram meninos lutando boxe.

***c. 1500 AEC** — Segundo a Bíblia, o hebreu Jacó luta contra um espírito no vau de Jaboque e o derrota.

***c. 1250 AEC** — Segundo a lenda dos Argonautas, Polydeukes (um espartano) derrota o boxeador estrangeiro Amykos. Amykos usa força bruta enquanto Polydeukes usa sua habilidade para evitar os golpes de Amykos e golpeá-lo até a submissão.

***c. 1200 AEC** — Queda de Tróia. Relatos posteriores de jogos fúnebres gregos mencionam boxe, luta livre e *pancrácio*.

1160 AEC — Frisos de tumbas egípcias retratam lutas de luta livre e luta com varas para a coroação do faraó.

***1123 AEC** — Data tradicional para a escrita do *I Ching*. Seus trigramas de três linhas formam a base do Pa Kua Chuan (pág. 193), desenvolvido muito tempo depois.

***776 AEC** — Data tradicional dos primeiros jogos pan-helênicos em Olímpia, na Grécia.

722–481 AEC — Período de primavera e outono na China. Segundo as crônicas atribuídas a Confúcio, este período foi o apogeu do *xia* (pág. 8).

628 AEC — Erguida a primeira estátua de um campeão olímpico de luta livre.

544 AEC — Erguida a primeira estátua de um campeão olímpico de boxe.

***544 AEC** — Buda, ele próprio um campeão de luta livre e arqueiro, alcança a iluminação. O budismo passa a informar muitos estilos de artes marciais.

536 AEC — Erguida a primeira estátua de um campeão olímpico do *pancrácio*.

c. 440 AEC — Os espartanos praticam o *pirrique*, uma dança de guerra envolvendo escudos e espadas. Os dançarinos executavam bloqueios e golpes e aprendiam a lutar no ritmo dos companheiros.

348 AEC — *As Leis* de Platão descrevem boxeadores e praticantes de *pancrácio* enrolando as mãos com luvas acolchoadas e tiras para poderem golpear com força total “sem ferimentos” (presumivelmente em suas mãos) durante os treinos — e praticando sombra de boxe e sacos de pancada quando nenhum parceiro estava disponível.

264 AEC — Primeiras lutas de gladiadores romanos registradas: três pares de escravos lutam até a morte em um funeral.

209 AEC — O Imperador Qin Shi Huang da China é enterrado em uma enorme tumba subterrânea cheia de estátuas de guerreiros, cavalos, carruagens e muito mais. Alguns guerreiros são representados em poses de combate desarmado que correspondem às posturas tradicionais do kung fu.

- 22 AEC** — O imperador Augusto de Roma proíbe o uso de gladiadores como guarda-costas particulares.
- *141** — Nascimento de Hua Duo, um médico chinês mais tarde creditado com a invenção de Wu Chin Hsi ou “Brincadeira dos Cinco Animais”, exercícios baseados nos movimentos dos animais. Realizá-los supostamente fortalecia o corpo e melhorava a saúde, proporcionando longevidade.
- c. 400** — O *Kama Sutra* é escrito. Entre outras coisas, aconselha as mulheres a praticar luta com vara, bastão, arco e espada para conquistar as afeições dos homens.
- *530** — O monge Bodhidharma vem para a China da Índia e ensina aos monges Shaolin exercícios para fortalecê-los para sua longa meditação. Isso é dito ser a base de todo kung fu. (Realisticamente, mesmo que Bodhidharma tenha *introduzido* essas habilidades, as artes marciais combativas antecederam sua chegada por mais de um milênio!)
- 747** — Data tradicional do primeiro combate de *sumô*. Lutas antigas permitiam golpes e muitos golpes não usados em lutas posteriores.
- 778** — O cavaleiro franco Roland e seus companheiros são derrotados pelos mouros, segundo um manuscrito do século XII. Essa batalha desempenhou um papel importante no desenvolvimento dos ideais românticos da cavalaria.
- 780** — Carlos Magno, rei dos francos e mais tarde o primeiro Sacro Imperador Romano, concede terras aos seus súditos em troca de juramentos de lealdade, marcando um desenvolvimento crucial na cavalaria europeia.
- 792** — O governo do Japão começa a confiar mais na cavalaria feudal armada com arcos do que na infantaria recrutada. Isso leva à ascensão dos senhores feudais – e dos samurais.
- 960** — O imperador chinês Tai Tsu patrocina uma arte marcial conhecida como “boxe longo”. Os detalhes foram perdidos há muito tempo, mas muitas vezes é reivindicado como a origem das formas modernas de kung fu.
- Século X** — O *kyuba no michi* japonês ou “caminho do arco e cavalo” toma forma. Isso mais tarde se tornaria o código do *bushido*.
- Fim do século X** — Normandos adotam selas altas que permitem o uso de lanças de justa, bem como escudos em forma de pipa para proteger suas pernas durante a luta montada.
- 1066** — Batalha de Hastings. O rei saxão Harold Godwinson é morto, talvez por uma flecha no olho. Os normandos conquistam a Inglaterra, trazendo consigo seu sistema feudal e estilos marciais.
- c. 1300** — Um autor alemão desconhecido redige o manuscrito mais tarde conhecido como “Fechtbuch da Torre” (em homenagem à Torre de Londres, onde foi mantido) — o mais antigo manual sobrevivente de esgrima europeu.
- 1346** — Batalha de Crécy. Os ingleses massacram os franceses, uma vitória atribuída ao poder e à distância do arco longo inglês.
- 1443** — Hans Talhoffer produz seu *Fechtbuch* (“Livro de Luta”), que retrata uma variedade de técnicas de luta armada e desarmada. Seu nome é eventualmente aplicado a todos os livros anteriores e posteriores de seu tipo.
- 1478** — Segundo a tradição, o Rei Sho Shin de Okinawa proíbe a posse e o uso de armas por civis. Formas de combate desarmado florescem e técnicas de luta com ferramentas domésticas aparecem. Pesquisas históricas modernas apontam que o decreto não era uma proibição de armas, mas uma ordem para *estocá-las*.
- 1521** — Uma força avassaladora de filipinos ataca a expedição de Magalhães na ilha de Cebu. Após uma luta feroz, eles expulsam os espanhóis e matam Magalhães. Os modernos artistas marciais filipinos muitas vezes creditam essa vitória à força dos *escrimadores* locais, mas flechas, lanças e machetes eram as armas do dia.
- 1540** — O ex-soldado Inácio de Loyola funda os Jesuítas, cujos exercícios incluem esgrima e meditação. Henrique VIII da Inglaterra incorpora os Mestres da Defesa da Inglaterra, dando-lhes patrocínio real.
- 1543** — Aventureiros mercantes portugueses introduzem armas de fogo no Japão. Logo entram em produção em massa.
- 1559** — O Rei Henrique II da França morre devido a um ferimento de lança recebido em um torneio de justa, reduzindo simultaneamente a popularidade do esporte e mostrando que até mesmo o Rei corria riscos com combates potencialmente letais.
- *1560** — Soldados chineses selecionados são enviados ao Templo Shaolin para aprender artes marciais desarmadas e de bastão. Alguns estudiosos sugerem que certas tropas receberam treinamento em outras artes marciais chinesas e até em esgrima japonesa.
- 1568** — Camillo Agrippa de Milão publica seu manual de esgrima, *Trattato di scientia d'arme* (“Tratado sobre a Ciência das Armas”). Este trabalho defende a estocada sobre o corte, o uso da espada como defesa principal e uma postura mais voltada para o lado com uma mão mantida para trás e alta.
- 1576** — Rocco Bonetti abre uma escola de esgrima de rapieira em Oxford, desencadeando tanto uma rivalidade imediata com os Mestres de Defesa locais quanto uma tendência na moda em direção à esgrima de rapieira.
- 1578** — O senhor da guerra japonês Oda Nobunaga organiza um grande torneio de sumô, ou *basho*. Primeiro uso do anel de barro com borda de tatami (*dohyo*) e início do sumô moderno.
- 1609** — O Japão conquista Okinawa, desarma a população e proíbe as técnicas de luta desarmada. Isso leva ao treinamento clandestino. Professores instruem alunos selecionados em segredo.
- 1721** — James Figg começa a realizar exposições de luta na Inglaterra. Brigas, lutas com armas e luta livre já eram entretenimento popular; Figg acrescentou boxe feminino, organizou lutas internacionais e promoveu vigorosamente as lutas.
- 1728** — Donald McBane — soldado, cafetão, jogador e mestre de esgrima — publica *The Expert Sword-man's Companion; or the True Art of Self-Defence* (“O Companheiro do Esgrimista: ou a Verdadeira Arte da Defesa Pessoal”). Este manual de pequenas espadas dá conselhos sobre como usar e contra-atacar truques sujos, e lidar com duelistas traiçoeiros.
- 1735** — Um exército governamental destrói o Templo Shaolin.
- *1767** — Segundo a lenda, o prisioneiro tailandês Nai Khanom Tom ganha sua liberdade derrotando vários kickboxers birmaneses de forma seguida. (A Tailândia moderna marca 17 de março como o Dia de Nai Khanom Tom.)
- 1777** — Na China, rebeldes da Sociedade do Lótus Branco — confiando em artes marciais, técnicas de respiração e encantamentos mágicos para protegê-los das balas — lutam contra soldados Manchu. As tropas usam armas de fogo para esmagar os rebeldes, mas muitos praticantes de kung fu continuam a acreditar que sua arte pode torná-los invulneráveis a balas.
- 1827** — Jim Bowie usa sua faca homônima para matar Norris Wright em Sandbar, Mississippi. Jornais relatam amplamente a luta, tornando a faca bowie famosa.
- 1835** — Nova Jersey proíbe lutas de boxe valendo prêmio. Outros estados seguem. Organizar lutas de boxe valendo prêmio torna-se um exercício de suborno, locais secretos e publicidade de última hora.

1859 — Sir Richard Francis Burton publica seu folheto sobre luta de baioneta. Auxiliado por sua experiência em combate e habilidades linguísticas, Burton registrou detalhes sobre as muitas armas e artes marciais que encontrou, tornando-se um dos primeiros hoplogistas.

1900 — Uyenishi Sadakazu chega à Inglaterra e começa a ensinar Jujutsu (págs. 173–174). Um de seus alunos, Hans Kōck, apresenta a arte em Viena em 1905.

1904 — A Luta Livre Greco-Romana (pág. 196) torna-se um esporte olímpico moderno.

Década de 1920 — Imigrantes chineses abrem escolas de kung fu apenas para chineses no Havaí.

Década de 1930 — Clubes de Judô (págs. 172–173) existem por toda a Europa, América e Austrália — incluindo equipes da Força Aérea do Exército dos EUA. O Kendô (pág. 179) se espalha do Japão para os EUA e Europa. Estudantes japoneses rotineiramente recebem treinamento em ambos os esportes para “construir caráter” e incentivar o desenvolvimento físico.

Década de 1940 — Comandos aliados aprendem um estilo de luta simplificado baseado nas artes marciais orientais, ensinado por W.E. Fairbairn. Comandos alemães aprendem um estilo equivalente.

1946 — A primeira escola de Caratê (págs. 154–156) no continente dos EUA é aberta em Phoenix, Arizona.

1961 — O governo coreano ordena a unificação de todas as escolas de Tae Kwon Do (pág. 201). Três anos depois, o TKD se torna um esporte nacional oficial da Coreia.

1972 — O Judô se torna um esporte olímpico oficial.

1990 — O Tae Kwon Do se torna um esporte olímpico oficial.

1993 — Nos EUA, o primeiro Ultimate Fighting Championship (UFC) coloca diferentes praticantes de artes marciais uns contra os outros com regras mínimas, desencadeando a ascensão das modernas “artes marciais mistas” nos EUA. Os praticantes de Jiu-jitsu da família Gracie do Brasil dominam.

2005 — Cidade de Mostar, na Bósnia, inaugura uma estátua de Bruce Lee como símbolo de paz.

ÁSIA

Para muitas pessoas, a Ásia e as artes marciais são inseparáveis. As artes marciais asiáticas têm uma história que se estende desde a antiguidade até o presente. Hoje, muitas, se não a maioria, das escolas de artes marciais ensinam estilos originários da China, do Japão, da Tailândia e de locais asiáticos mais exóticos.

CHINA

As artes marciais chinesas têm uma história rica que remonta a uma origem lendária há quase 5000 anos. A tradição diz que o Imperador Amarelo, Huang Di, inventou as primeiras artes marciais em 2697 AEC. Em 209 AEC, o imperador Qin Shi Huang foi enterrado em grande estilo com um exército de terracota em tamanho natural, e alguns dos guerreiros posaram em posturas vistas nas artes marciais chinesas até hoje. É difícil traçar uma linhagem contínua, mas é claro que os estilos de luta da China têm uma herança que remonta pelo menos ao reinado de Qin.

A maioria das artes armadas e desarmadas da China não parece ter se originado de um homem — seja ele imperador ou plebeu. Tradições de luta livre, jogos primitivos de cabeçadas e (mais tarde) treinamento sistemático em artes combativas existiam em toda a China. Vários períodos da história chinesa são especialmente interessantes do ponto de vista das artes marciais.

Período das Primaveras e Outonos

O “Período das Primaveras e do Outonos” durou de 722 a 481 AEC. Durante este período, a China foi abençoada — alguns dizem atormentada — com artistas marciais conhecidos como *xia* (veja o quadro). O período foi de governo centralizado, mas a maioria das áreas estava sob a jurisdição de governadores locais nomeados por uma burocracia distante. Alguns governadores foram justos e imparciais; outros, corruptos ou cruéis. No geral, o período foi de estabilidade e a China não enfrentou grandes ameaças externas. Contudo, os bandidos, a injustiça local e a corrupção prosperaram, e os *xia* sentiram que deviam intervir.

Xia

Os *xia* eram essencialmente cavaleiros errantes chineses. Ao contrário dos cavaleiros da Europa feudal, porém, eles não eram membros da aristocracia nem eram obrigados a defender a ordem social. Em vez disso, eles eram viajantes que usavam suas habilidades marciais para manter a justiça e corrigir os erros de acordo com sua filosofia pessoal.

Os *xia* era tão parecido com Robin Hood quanto com Lancelot... na verdade, os chineses consideraram Robin Hood como um *xia*! Eles nem sempre foram populares entre a burocracia. Eles poderiam ser úteis, mas os poderosos normalmente os viam como uma das pragas da sociedade. Os *xia* eram muitas vezes tão perigosos, desleixados e pobres quanto os bandidos e malfeitores contra os quais lutavam, mas independentemente de seu comportamento — que às vezes incluía jogos de azar, mulheres e bebida — eles lutavam pelo bem comum. Contos de suas façanhas formaram a base do gênero de filmes *wuxia*.

Em um jogo histórico, os PdJs *xia* devem adotar o Código de Honra (*Xia*) (pág. 53). Sem ele, eles não são *xia* — eles são os bandidos e malfeitores aos quais os *xia* se opõem!

O Templo Shaolin

Poucos lugares são objeto de tantos mitos e lendas como o Templo Shaolin. Ele é creditado como a fonte de todas as artes marciais. Seus monges têm a reputação de serem mestres de poderes místicos, mas livres de desejos e ambições mundanas.

O Templo Shaolin foi construído no final do século V EC. Havia mais de um templo budista na mesma área geográfica; as lendas do Templo provavelmente se baseiam em histórias sobre todos esses templos até certo ponto. Todos foram ocupados e abandonados várias vezes.

O monge Shaolin mais famoso foi Bodhidharma, que viajou da Índia para o Templo. Diz a tradição que ele percebeu que os monges não tinham a aptidão necessária para meditar por longos períodos, então ele introduziu as artes marciais para fortalecê-los. Embora esses eventos sejam a origem lendária das artes marciais chinesas, eles na verdade teriam sido posteriores a muitos estilos combativos documentados.

A habilidade militar dos monges Shaolin foi notada pela primeira vez em 728, quando um pequeno grupo deles ajudou a vencer uma guerra. Uma estela foi erguida para homenagear os monges lutadores. Lendas se espalham sobre sua habilidade. O Templo tornou-se um lugar para ir e treinar, mas o desenvolvimento espiritual — e não o treinamento de guerreiros — continuou sendo seu foco.

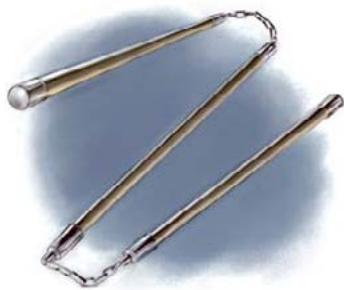
Após a ascensão dos Manchus, o Templo Shaolin tornou-se famoso como um símbolo de resistência ao governo. Deu refúgio a rebeldes e revolucionários, e o Templo como um todo ocasionalmente interferia em eventos políticos externos. Este envolvimento às vezes era pró-governo: o Templo foi creditado por ajudar os soldados Manchus em várias campanhas. No final, fazer política levou à queda do Templo. Um exército foi enviado para sitiá-lo. Ele caiu em 1735, espalhando os poucos sobreviventes por toda a China.

A lenda afirma que cinco mestres sobreviveram à repressão do Templo Shaolin. Eles seguiram caminhos separados, treinando estudantes selecionados que conheceram durante suas viagens nos segredos das artes marciais do Templo. Ao longo do caminho, também fundaram células de resistência à Dinastia Manchu — as primeiras Tríades.

Os monges reocuparam o Templo — e o abandonaram ou foram expulsos — várias vezes. Em 1928, ele foi queimado. Mais tarde, os comunistas passaram a considerá-lo reacionário e fecharam-no. A República Popular da China acabou por perceber o seu potencial como atração histórica e o reconstruiu. O Templo moderno ainda oferece treinamento em artes marciais e é um destino popular tanto para turistas quanto para artistas marciais.

Sociedades Secretas

A China tem uma longa história de sociedades secretas. Algumas delas eram bastante inócuas, até mesmo benignas. Outras eram dedicadas à derrubada dos Manchus e à restauração da dinastia anterior. Muitas eram também escolas de artes marciais (e vice-versa), e os alunos da escola seriam recrutados para a sociedade secreta.



Bastão com Três Seções

nando aliadas e ferramentas do governante Manchu. Durante os séculos XVIII e XIX, as potências coloniais mundiais

Em algumas áreas, estas sociedades secretas se equiparavam a bandidos ou criminosos organizados. Em outras, elas se tornavam uma parte de facto do governo local, fornecendo forças policiais, centros de caridade e encontros sociais. Em outras ainda, elas eram o governo!

Ironicamente, as sociedades secretas acabaram se tor-

Monges e Artes Marciais

Os monges guerreiros do Japão e os monges do Templo Shaolin são pelo menos tão famosos pelas suas artes de luta quanto por sua fé. Os monges europeus são comumente lembrados como pacifistas, mas os mosteiros medievais primitivos só admitiam membros da nobreza — muitos dos quais faziam os votos após receberem treinamento marcial. No século XII, alguns dispensaram completamente o verniz do pacifismo e criaram ordens militares, como os Cavaleiros Templários. Monges posteriores escreveram vários *fechtbücher* e apareceram nas ilustrações de muitos outros, demonstrando técnicas de espada e escudo e movimentos de luta. O Extremo Oriente dificilmente detinha o monopólio do monge guerreiro.

Um monge pode praticar artes marciais por várias razões. Uma delas é que muitas tradições consideram o exercício físico vital para a saúde espiritual: um corpo em boa forma ajuda um monge a passar horas meditando sem desconforto. Além disso, os monges às vezes tinham que lutar para proteger os seus mosteiros de bandidos, saqueadores e governos infelizes que os viam como alvos. E como observado anteriormente, nem todo monge escolheu a vida monástica na juventude. Ex-membros da classe guerreira muitas vezes mantinham suas habilidades marciais afiadas depois de fazerem seus votos — seja devido ao desejo de defender o mosteiro, por devoção à sua arte, ou na expectativa de um retorno ao mundo da política.

— principalmente as nações europeias, mas também o Japão e a América — estavam constantemente dividindo e pisoteando a China. As sociedades secretas passaram a opor-se aos estrangeiros e a considerar os Manchus como o menor dos dois males, se não o governo legítimo.

A mais famosa destas sociedades foi a I Ho Chu'an, ou Punho Justo e Harmonioso, apelidada de "*Boxers*" pelas potências coloniais. Eles alegaram que o kung fu poderia derrotar as armas de fogo — que através de rituais especiais e fé inabalável, os praticantes seriam imunes às balas. Esta não era uma ideia nova; o Lótus Branco e os Dançarinos Fantasma Nativos Americanos também acreditavam nisso. Os Boxers levantaram-se e assassinaram europeus e chineses cristãos. Em 17 de junho de 1900, eles sitiaram os consulados estrangeiros fortificados às pressas em Pequim. Apesar de suas habilidades de kung fu e rituais mágicos, os boxers não conseguiram invadir os consulados antes que uma força de socorro abrisse caminho até Pequim. O poder das armas de fogo modernas dispersou rapidamente os Boxers. Pouco depois, o governo imperial caiu.

No caótico período pós-imperial, sociedades secretas como as Tríades degeneraram em grande parte em gangues criminosas. O contrabando de drogas, o jogo, a extorsão e a prostituição se tornaram suas principais fontes de renda. As disputas entre sociedades por território criminal eram comuns. As habilidades das sociedades em artes marciais tornaram-se as armas da guerra de gangues... ao lado das armas de fogo modernas.

Com o tempo, os vínculos entre sociedades secretas, escolas de artes marciais e o Templo Shaolin levaram os três a serem ligados a atividades revolucionárias e antigovernamentais. O estigma permanece até hoje e ajuda a explicar algumas das políticas da República Popular da China em relação às artes marciais.

Kung Fu do Norte vs. Kung Fu do Sul

Os chineses frequentemente afirmam que as artes marciais do Norte são “longas”, enquanto as do Sul são “curtas” — um estereótipo que não é totalmente injustificado. Muitos estilos do Norte *apresentam* posturas profundas, socos avançados e chutes altos. As artes do sul geralmente favorecem posturas estreitas, socos próximos e chutes baixos. As explicações oferecidas para isso incluem a maior altura dos habitantes do Norte, e os espaços apertados a bordo das casas flutuantes do Sul.

As armas constituem outra divisão. Os praticantes do Norte frequentemente encontravam armas militares e aristocráticas — lanças, armas de haste e espadas — graças à sua proximidade com a capital (Pequim) e com a fronteira com a Mongólia. Os combatentes do Sul, geralmente plebeus, favoreciam ferramentas cotidianas: bastão, faca, cutelo (“espada borboleta”), etc.

Assim como na maioria das divisões de estilo, as adaptações às necessidades específicas e a influência cruzada entre estilos tornam as divisões mais tradicionais do que reais. No entanto, “Norte vs. Sul” pode gerar a tensão dramática que impulsiona uma campanha cinematográfica ou mítica!

Comunismo

Os comunistas estavam perfeitamente conscientes da ligação histórica entre as artes marciais e os revolucionários — ou, neste caso, “reacionários”. Eles denunciaram qualquer arte marcial que afirmasse ter poderes místicos ou uma linhagem antiga como sendo “contrária aos ideais comunistas”. Tal pensamento atingiu o seu auge durante a Revolução Cultural, quando muitos estilos foram rotulados como anticomunistas e os seus instrutores considerados “contrarrevolucionários” e implacavelmente marginalizados ou expurgados.

Ao mesmo tempo, os comunistas viam as artes marciais como uma fonte de aptidão física para o povo e como um repositório de patrimônio cultural. Eles adotaram o termo *wushu* para artes marciais “aceitáveis”. A comissão desportiva da República Popular da China desenvolveu um estilo unificado conhecido pelo mesmo nome; veja *Wushu* (págs. 206–207).

A China moderna minimiza os aspectos internos e orientados para o chi das artes marciais, mas essas coisas não desapareceram. O mundo inteiro agora aprecia os filmes chineses de *wuxia*, que apresentam artes marciais acrobáticas, exibições improváveis de perícias e habilidades de chi que desafiam a realidade. Ironicamente, muitos desses filmes celebram individualistas rudes que usam suas habilidades místicas nas artes marciais para corrigir injustiças ou erradicar a corrupção — ideias que não são muito populares junto ao Partido Comunista.

COREIA

A Coreia tem uma rica história de artes marciais intrinsecamente ligada à da vizinha China e do Japão. Muitas artes marciais passaram da China para o Japão e vice-versa, através da Coreia. Antes do século XX, a influência da China era dominante em virtude da proximidade, da história compartilhada e da troca regular de ideias. No século 20, a conquista japonesa da Coreia deu às artes marciais coreanas um forte sabor japonês que ainda é evidente hoje.

Os Hwarang

Por volta de 550 EC, nobres conhecidos como *Hwarang* (“Cavaleiros Floridos”) ganharam destaque como governantes, guerreiros e oficiais no reino coreano de Silla. Esses cavaleiros aderiram ao *Hwarang O Kae*, ou “as Cinco Éticas”, que enfatizava a lealdade, a piedade filial, a confiabilidade, o valor e a justiça — parecido com o *bushido* ou a cavalaria. Eles estudavam artes marciais, literatura, administração e filosofia. Em 668, o general Hwarang Kim Yu-shin completou a conquista dos outros dois reinos importantes da região, Koguryo e Paekche, unificando assim a Coreia.

A elite entre os Hwarang eram os *sulsa* (“técnicos”). Esses guerreiros praticavam *am ja* (“a arte das sombras”) e *un ship bop* (“métodos de invisibilidade”) e eram usados em missões especiais. Para obter detalhes, consulte *Outros Ninjas* (pág. 12).

A Coreia Moderna

De 1910 a 1945, o Japão ocupou a Coreia e as artes marciais japonesas substituíram as coreanas. Quando a Segunda Guerra Mundial terminou, porém, a Coreia afirmou a sua orgulhosa herança marcial. Os estilos tradicionais foram ressuscitados ou saíram do esconderijo, e novos estilos foram formados com nomes antigos. A influência japonesa ainda era grande, pois muitos artistas marciais coreanos tinham treinamento em Caratê (págs. 154–156) ou Jujutsu (págs. 173–174).

Hoje, a Coreia é mais conhecida pelo Tae Kwon Do (pág. 201), uma forma de esporte formada por vários estilos de socos e chutes. Seu nome vem de uma arte de combate muito mais antiga. O Tae Kwon Do tornou-se popular em todo o mundo e hoje é um esporte olímpico.

ÍNDIA

Assim como a China, a Índia tem artes marciais desde a antiguidade, juntamente com muitos mitos ligados ao seu recebimento e ensino. Alguns historiadores remontam as artes marciais indianas à invasão do noroeste da Índia por Alexandre, o Grande. Isto é improvável; Alexandre pode ter trazido o Pancrácio (pág. 194), mas os guerreiros dos príncipes locais já tinham uma forte tradição de luta armada e luta livre desarmada. Segundo o mito, os *deuses* transmitiram estas artes aos humanos para que os heróis pudessem derrotar os seus adversários demoníacos!

Do lado do ensino, Bodhidharma supostamente transmitiu as artes marciais indianas para a China; veja *O Templo Shaolin* (págs. 8–9). Evidências anteriores das artes marciais também contradizem esta teoria. No entanto, as crenças religiosas indianas provavelmente contribuíram para o conceito de *prana*, que é mais comumente conhecido pelo seu nome chinês, *chi* (veja *Religião, Filosofia e Punhos*, pág. 11).

Religião, Filosofia e Punhos

Uma arte marcial tradicional muitas vezes possui uma filosofia que complementa a sua base marcial ou mesmo constitui a fundação sobre a qual é construída. Por exemplo, os golpes, movimentos dos pés e as formas do Pa Kua Chuan (pág. 193) são todos baseados em uma interpretação do *I Ching*. Os praticantes andam em círculos para se manterem em harmonia com o Tao e praticam a o uso do *chi* (veja abaixo) para se protegerem e derrotarem os inimigos.

Muitos estilos tradicionais também têm forte conteúdo religioso. A religião pode ser externa à arte (como o Cristianismo para os cavaleiros europeus ou o Islã para aqueles que praticam o Pentjak Silat, págs. 195–196); ensinado em conjunto com a arte marcial; ou formar a sua base, informando como os alunos são ensinados e quais movimentos são considerados “adequados”, mesmo que o lutador não pratique a religião (por exemplo, Sumô, pág. 200, tem laços estreitos com a fé xintoísta). Raramente o estilo é a religião: Shorinjikempo é oficialmente uma religião no Japão (veja *Kempo*, pág. 176).

Somente um estilo *moderno* puramente combativo ou esportivo provavelmente não terá tais características. As artes marciais mistas (pág. 194) e a luta livre (págs. 188–190) são exemplos de artes inteiramente esportivas; o Krav Magá (págs. 160–162) é totalmente combativo. Estilos como esse não tentam fazer de você uma pessoa melhor por meio de uma filosofia ou de um conjunto de crenças.

Yin e Yang

As crenças tradicionais na cultura chinesas descrevem o universo em termos de dois princípios fundamentais: *yin* e *yang*. Yin representa os aspectos femininos, maleáveis e suaves, enquanto yang simboliza os atributos masculinos, fortes e duros. Juntos, eles formam um estado harmonioso e equilibrado. Uma pessoa que tem muito yin ou yang não está em harmonia com o universo e, por consequência, tem potencial limitado.

O onipresente símbolo yin/yang é uma representação visual desse conceito. As gotas rodopiantes de yin e yang formam um círculo, sugerindo um ciclo perpétuo. Cada cor contém um ponto da outra, ilustrando que o yin não está completo sem o yang e vice-versa. Somente os dois juntos formam um todo equilibrado.

Chi, Ki e Prana

Chi (também escrito *qi*) é o caractere chinês para “respiração”. Os japoneses e coreanos também usam esse caractere, mas pronunciam-no ki. Na crença tradicional, o chi é muito mais do que apenas respiração: é uma força invisível que permeia todos os seres vivos. Indivíduos disciplinados podem — com o conhecimento e prática adequados — controlá-lo e manipulá-lo. Aqueles com chi forte e equilibrado viverão muito e serão capazes de grandes atos. No entanto, o chi de uma pessoa pode ficar desequilibrado. Aqueles com chi desequilibrado devem reequilibrá-lo ou sofrerão problemas

de saúde (em termos de jogo, ajustar o chi é uma forma de Medicina Alternativa, pág. MB211).

Defensores das artes marciais tradicionais chinesas costumam afirmar que os mestres podem projetar seu chi para controlar as ações dos alunos, mover objetos... até matar. Tais mestres também podem direcionar seu chi internamente para realizar feitos sobre-humanos: saltos poderosos, levantamentos impossíveis, subir paredes, quebrar objetos e assim por diante. Na China moderna, porém, o conceito de chi é contrário à filosofia comunista ateuista do Estado. O chi é visto nada mais do que a vitalidade de um corpo em perfeita saúde; é uma questão de preparo físico, não de forças místicas.

Estilos japoneses históricos fazem menos reivindicações sobre poderes sobrenaturais, mas ainda consideram o ki como algo a ser cultivado e projetado. O desenvolvimento do ki e o poder da meditação respiratória se tornaram populares na esgrima japonesa durante o século XVIII.

Um guerreiro japonês com ki forte deve ter grande nível de habilidade e uma forte Vontade — não usar poderes sobre-humanos para atacar inimigos à distância.

No entanto, o anime japonês moderno se aproxima mais da abordagem chinesa.

O termo indiano para chi é *prana*. O prana — como o chi ou ki — é uma força invisível, sutil, mas onipresente, que fornece vida ao corpo. Ele causa a respiração, mantém o coração batendo, permite a fala, digere os alimentos e equaliza as funções corporais. É possível regular o prana através da respiração, usando uma habilidade chamada *pranayama*. Alguns acreditam que isso permite feitos sobre-humanos de resistência, força e força de vontade.

O conceito de “respiração como vida” e a importância da respiração profunda não são exclusivos da Ásia. Por exemplo, o grande médico grego Galeno sustentava que algo só poderia ser considerado exercício se aumentasse a respiração e que a respiração era importante para a saúde e para o sucesso nas atividades físicas. O *Artes Marciais* referem-se a *qualquer* visão da força vital e dos poderes que dela derivam como “chi”, independentemente de sua origem cultural.

Crenças Populares

Muitas artes marciais têm um conjunto associado de crenças populares. O Pentjak Silat sustenta que o *kris* (pág. 220) pode matar simplesmente ao apontar. Mestres de Kalaripayit (págs. 175–176) aprendem frases mágicas para usar em emergências. A Capoeira (págs. 153–154) é por vezes associada ao *Candomblé*, uma religião popular de origem africana. Alguns adeptos das artes marciais chinesas acreditavam que encantamentos, força de vontade e kung fu adequados os tornariam invulneráveis a lâminas e armas de fogo. Esta última ideia não é exclusivamente chinesa — o *corpo fechado* é um ritual mágico, conhecido por alguns jogadores de capoeira, para se tornar imune a facas e balas...



Adaga Rondel

Seja qual for a verdade, as artes marciais indianas são antigas. O Kalaripayit (págs. 175–176) data do século IX EC, e artes semelhantes são anteriores a isso. Esses estilos primitivos certamente cobriam tanto o combate desarmado (golpes e agarrões) quanto o combate armado (especialmente arco, espada e maça de duas mãos). Os nacionalistas modernos na Índia — como aqueles na maioria dos lugares com tradição marcial — defendem a ideia de que a prática destas artes históricas torna a pessoa uma pessoa melhor e promovem seu estudo contínuo. O hinduísmo também continua a desempenhar um papel importante; ainda hoje, o Kalaripayit e a Luta Livre Indiana (págs. 189–190) esperam que os alunos sejam bons hindus.

Lutadores

A arte marcial indiana mais visível é a luta livre (veja *Luta Livre Indiana*, págs. 189–190), que tem sido uma atividade reverenciada ou pelo menos patrocinada pela realeza na Índia desde os tempos antigos. Grandes lutadores eram procurados pela fama que traziam aos seus patronos. No século 19 e no início do século 20, os lutadores indianos dominaram o cenário mundial de luta livre, seu tamanho, habilidade e resistência notáveis permitindo-lhes derrotar todos os adversários. O maior deles foi Gama (pág. 23). Seu reinado terminou somente depois que a Luta Livre Greco-Romana (pág. 196) e a Luta Livre Profissional (pág. 190) eclipsaram a luta livre tradicional.

Hoje, os lutadores tradicionais indianos treinam da mesma forma que no início do século 20 e nos séculos anteriores. O treinamento não se baseia no hinduísmo, mas espera-se que os lutadores sejam exemplos de fé.

Outras Artes Marciais Indianas

As artes marciais do subcontinente indiano também incluem o esporte Sikh *gatka* (veja *Singlestick Vitoriano*, pág. 164) e uma forma brutal de boxe sem luvas. A Índia há muito considerava o arco e flecha um esporte de reis e guerreiros; os detalhes variam, mas é mecanicamente semelhante ao Kyujutsu (pág. 183), embora seja mais comumente realizado em uma carruagem do que a cavalo. Muitas artes foram perdidas para o conhecimento moderno, deixando para trás apenas nomes e breves descrições.

INDONÉSIA (ARQUIPÉLAGO)

O Arquipélago Indonésio é uma cadeia de centenas de ilhas — a maioria delas minúsculas — numa área que inclui Bornéu, Java, Sumatra, a Península Malaia e as Filipinas. Possui uma mistura diversificada de culturas: os nativos malaio (antes temidos pela caça de cabeças e pelo canibalismo ritual), além dos árabes, chineses, holandeses, ingleses, indianos, portugueses e espanhóis, e suas muitas religiões. Inúmeras artes marciais surgiram desse amontoado — as mais famosas são Pentjak Silat (págs. 195–196) e Kuntao (pág. 182). Dizem que existe pelo menos uma forma de Silat para cada ilha!

Filipinas

Potências estrangeiras invadiram as Filipinas muitas vezes. O mais significativo desses invasores foram os espanhóis, que trouxeram a sua língua e estilos de luta. Até que ponto isso influenciou as artes marciais nativas é assunto de debates vigorosos. Embora os estilos filipinos usem em grande parte a terminologia espanhola, suas técnicas pouco se assemelham às das artes marciais europeias. O estilo local mais conhecido é a Escrima (págs. 163–164), um sistema de luta armada e desarmada.

As artes marciais filipinas foram usadas regularmente em combate até tempos relativamente recentes. Durante a ocupação americana, após a Guerra Hispano-Americana, a resistência local revidou usando habilidades de artes marciais. Os ferozes Moros inspiraram os militares americanos a aumentar a pistola de serviço do calibre .38 para o .45, a fim de melhor conter os guerreiros fanáticos. Durante a Segunda Guerra Mundial, os combatentes da resistência contra os japoneses usaram Escrima e Pentjak Silat juntamente com armas de fogo e explosivos para atacar a guarnição japonesa.

Ninjas: Lenda vs. História

O folclore retrata os ninjas como camponeses e párias, desprezados pelos samurais. A história não apoia essa ideia. É difícil descobrir fatos sobre um grupo tão deliberadamente secreto, mas evidências confiáveis sugerem que vários clãs de samurais eram comprovadamente ninjas ou tinham membros com habilidades semelhantes às dos ninjas. Os ninjas históricos parecem ter sido mais espíões do que assassinos, uma espécie de policiais secretos em vez de párias.

A Conexão Chinesa?

Algumas fontes afirmam que os ninjas aprenderam suas artes com monges chineses renegados chamados Lin Kuei, mas há poucas evidências desse grupo fora dos contos populares. Também não há documentação de sua suposta conexão com os ninjas. No entanto, tal ligação *pode* existir em uma campanha cinematográfica, caso em que o Lin Kuei poderia ser uma fonte de oponentes para os ninjas PdJs — ou de mestres que podem treinar PdJs não-ninjas para combater as habilidades nefastas dos PdMs *shinobi*.

Outros Ninjas

Os ninjas do Japão — e possivelmente os Lin Kuei da China — não foram os únicos na Ásia com treinamento em disfarce, furtividade e espionagem. Muitos outros grupos misturaram essas táticas com as artes marciais para ajudar a lidar com os inimigos.

O reino coreano de Silla, no século VII, tinha um grupo conhecido como *sulsa*: guerreiros semelhantes a comandos treinados em operações irregulares. Ao contrário dos ninjas, parece que os *sulsa* foram implantados ao lado de outras forças e usados como parte integrante do exército. Eles eram muito respeitados — assim como as modernas tropas de operações especiais. Assim como os ninjas, existem muitas lendas floreadas e igualmente inverificáveis sobre suas habilidades e proezas. Em uma campanha cinematográfica, qualquer afirmação que seja verdadeira para os ninjas também deveria ser verdadeira para os *sulsa*.

Na Tailândia, grupos de monges foram treinados na arte da furtividade, do subterfúgio e da sobrevivência, bem como nas artes marciais. Seu papel é desconhecido, mas seu potencial para os reis siameses como espíões, tropas irregulares e batedores é óbvio.

As Filipinas têm estado relativamente pacíficas desde a Segunda Guerra Mundial, mas algumas regiões ainda estão infestadas de piratas e grupos de resistência religiosa ou política. A escrima continua popular, tanto para acerto de contas quanto em eventos esportivos de luta com varas.

Indonésia

Durante as décadas de 1940 e 1950, Pentjak Silat tornou-se ainda mais proeminente na Indonésia. As ilhas eram possessões holandesas quando caíram nas mãos dos japoneses na Segunda Guerra Mundial. Muitos indonésios resistiram e lutaram ao lado dos holandeses contra os japoneses. Após derrotar os japoneses, os indonésios voltaram-se para sua luta pela independência. Os locais atribuíram amplamente a Pentjak Silat o mérito de lhes dar uma vantagem sobre os adversários. O seu papel na luta é discutível — expulsar os japoneses e os holandeses (e mais tarde derrotar os comunistas) dependia mais da arma de fogo do que do *kris* (pág. 220). Até mesmo a afirmação comum de que o treinamento em artes marciais deu aos combatentes o espírito guerreiro é discutível — mas é uma teoria que os exércitos de todo o mundo compartilham, e provavelmente a verdadeira razão pela qual o combate desarmado é ensinado na era das armas automáticas e granadas!

JAPÃO

No imaginário popular, o Japão é a fonte das artes marciais. A mais antiga arte marcial japonesa verificável é uma forma de luta livre combativa que evoluiu para o esporte Sumô (pág. 200). Esta e outras artes primitivas desenvolveram-se localmente, mas foram influenciadas pelos chineses e, mais tarde, pelos coreanos. As artes marciais japonesas, por sua vez, influenciariam os estilos de ambas as culturas — e do mundo em geral.

Os Samurais

Os samurais, ou *bushi*, eram a classe guerreira do Japão. Eles ganharam proeminência durante o período Yamato (c. 300–710), quando o uso de infantaria recrutada deu lugar aos senhores da guerra que forneciam arqueiros montados em tempo integral. Esta evolução enfraqueceu o controle central, conduzindo a longos períodos de guerras fratricidas.

O surgimento dos samurais marcou o nascimento das escolas de artes marciais, ou *ryuha*. Cada *ryu* ensinava tanto combate armado quanto desarmado, muitas vezes ao lado de habilidades como equitação e estratégia. Esperava-se que um samurai aprendesse a lutar montado e desmontado com arco (*yumi*), espada (*tachi* e mais tarde a *katana*), lança (*yari*), armas de haste (*naginata* e *nagamaki*) e faca (*tanto*), e a lutar com armadura e sem armadura. Diferentes escolas adicionaram outras armas, incluindo o *shuriken* (pág. 225), *kusarigama* (pág. 220), machado, martelo e mangual.

A ênfase inicial estava na arquearia montada, mas os samurais evoluíram para espadachins à medida que as táticas de infantaria se tornavam mais importantes. A armadura mudou para se adequar: o robusto *o-yoroi*, adequado para usar e enfrentar o *yumi*, deu lugar a trajes que liberavam os braços para o combate de espadas. A pé, os samurais empunhavam lanças, espadas e, em menor grau, martelos, bastões, armas de haste e outras armas. As armas de fogo entraram no arsenal com a chegada dos portugueses, mas tal como os cavaleiros europeus, os samurais incorporaram a arma nos seus métodos de combate. Para aumentar seus exércitos, eles criaram uma infantaria leve chamada *ashigaru*. Essas tropas tinham pouca armaduras (normalmente um capacete e uma armadura inferior de tronco) e armamento de qualidade inferior.

Ryu

Ryu (plural: *ryuha*) é um termo japonês para as técnicas de artes marciais reunidas de uma escola. Um *ryu* pode ser amplo ou extremamente específico. Por exemplo, *Niten Ichi Ryu* de Musashi Miyamoto continha um estilo de luta — veja *Nito Ryu* (pág. 178). Em comparação, o ainda existente *Toda-ha Buko Ryu* ensina várias artes: *Bojutsu* (pág. 186), *Kenjutsu* (págs. 176–178), *Kusarigamajutsu* (pág. 183), *Naginatajutsu* (págs. 192–193) e *Sojutsu* (págs. 198–200).

Os *ryuha* têm um currículo “público” e um “privado”. Aos estranhos são mostradas estritamente as técnicas públicas; apenas os alunos da escola recebem demonstrações do estilo completo. As técnicas ocultas, chamadas *urawaza*, são uma forma de evitar que os inimigos aprendam todo o potencial do *ryu*. Muitas vezes lidam com armas incomuns ou que funcionam melhor por surpresa (por exemplo, *shuriken* ou armas improvisadas). Alguns mestres reservam as *urawaza* para alguns alunos selecionados ou até mesmo para um único sucessor escolhido!

Em termos de jogo, um *ryu* geralmente contém mais de um estilo. Em uma campanha baseada no Japão, o Mestre pode querer avaliar a Familiaridade com o Estilo (pág. 49) por *ryu* e não por estilo. Por exemplo, a familiaridade com *Toda-ha Buko Ryu* concede familiaridade com sua versão de *Kenjutsu* e todos os seus outros estilos componentes, mas não com o *Kenjutsu* do *Katori Shinto Ryu*. O conhecimento de pequenas diferenças entre o seu *ryu* e o do seu oponente pode significar a diferença entre a vitória e a morte. As *urawaza* podem ser tão específicas quanto uma única perícia, técnica ou Qualidade do Estilo... ou tão amplas quanto um estilo inteiro. Veja as perícias, técnicas e qualidades nas “Características Opcionais” de cada estilo para ter ideias. Os PdJs não terão necessariamente acesso gratuito a essas habilidades!

Com a unificação do Japão e o subsequente Xogunato Tokugawa (1603–1868), o Japão entrou em uma paz prolongada. Apenas o Xogunato era autorizado a usar armas de fogo. As escolas de artes marciais tornaram-se mais difundidas, mas muitas vezes mais especializadas — aquelas que ensinavam apenas um subconjunto de armas ou habilidades (ou uma arma) tornaram-se mais comuns. Armas adequadas para perfurar armaduras, como o arco e a lança, eram ofuscadas pela espada, que era ideal para lutar contra inimigos sem armadura.

Com potenciais mestres não mais se tornando vítimas no campo de batalha (ou mesmo precisando *provar* suas habilidades em duelos), o número de *ryuha* explodiu. Os duelos foram proibidos e os combates entre escolas foram desencorajados. O uso do *kata* como núcleo de transmissão de habilidades tornou-se comum. Este status quo inspirou uma reação em favor do treinamento de contato e levou ao eventual desenvolvimento do Kendô (pág. 179).

Os Ninjas

Historicamente, os ninjas eram espiões, assassinos e agentes especiais dos clãs guerreiros — e mais tarde do Xogunato — do Japão. Eles eram famosos por seu pragmatismo, usando

quaisquer métodos que pudessem eficientemente realizar a tarefa em questão. Dada a natureza do *bushido* (o código do guerreiro japonês) e a sua aceitação da vitória a todo custo, isso os tornava bastante implacáveis. Eles eram conhecidos por seu desrespeito pelas normas sociais, disfarçando-se de monges, do sexo oposto, de japoneses de casta inferior e assim por diante. Eles estudaram o *Ninjutsu*, a arte da furtividade e do disfarce. Incluída nisso estava a arte marcial Taijutsu (págs. 203–204): um estilo de combate desarmado usado para incapacitar os oponentes.

Os ninjas provavelmente tiveram origem com o uso de tropas especializadas em espionagem (chamadas *shinobi*) por uma imperatriz no Japão do século VI. Vários clãs de ninjas existiram, especialmente na região de Iga-Ueno. Um moderno “Festival Ninja” é realizado nesta área — embora se concentre mais nos ninjas como retratados na tradição folclórica do que como realmente eram.

Assim como os monges Shaolin da China, os ninjas estão inundados de mitos e lendas. Quase todos os feitos improváveis das artes marciais aparecem na tradição dos ninjas! Eles são famosos como mestres do disfarce, uso de armas, combate desarmado, atuação e tecnologia. Os autores modernos expandiram a lenda; muitas das chamadas ferramentas, roupas e dispositivos ninja são, na verdade, invenções do século XX. Notável entre elas é a espada ninja, ou *ninja-to* (pág. 222). Os mesmos autores também designaram erroneamente armas frequentemente usadas por samurais — como o *shuriken* e o *kusarigama* — como “armas ninja”, às vezes chegando ao ponto de inventar mitos sobre samurais rejeitando tais armamentos como desonrosos.

O onipresente “uniforme ninja” é outra criação moderna. Parece que foi inspirado nas roupas que marionetistas e ajudantes de palco usavam para se misturar à escuridão de um teatro. Os ninjas históricos quase certamente se disfarçaram para se adequarem aonde quer que estivessem. Eles podem não ter usado *nenhum* disfarce! Muitos eram samurais em público e agentes do Imperador em particular, treinados para espionar súditos e desvendar conspirações, ou enviados para resolver problemas especiais.

Okinawa

Okinawa sempre teve fortes laços com a China, seu vizinho próximo. Os nobres de Okinawa enviavam seus filhos para a província de Fushin para estudar literatura, escrita, cultura e artes marciais. Alguns acreditam que as artes marciais de Okinawa se originaram na China e foram trazidas de volta pelos nobres que retornaram. Outros afirmam que Okinawa tinha sistemas de luta nativos influenciados pelos estilos chineses.

Segundo a lenda local, as armas foram proibidas em vários momentos da história de Okinawa. Um desses casos, no século XV, não foi tanto uma proibição, mas sim uma escassez. Os governantes nativos, temendo rebeliões, monopolizaram a produção de armas para abastecer seus próprios arsenais. Privar a população de armas foi um efeito colateral — embora tenha favorecido aqueles que estavam no poder! Os conquistadores japoneses do século XVII impuseram uma proibição genuína. O resultado líquido em ambos os casos foi o florescimento das artes marciais.

Os okinawanos transformaram suas ferramentas e implementos agrícolas em armas e desenvolveram estilos de luta para usá-los de forma eficaz. Eles também aprimoraram suas artes marciais desarmadas, ou *Te* (págs. 154–155). Os japoneses proibiram a prática do *Te*, mas instrutores e alunos sobreviveram e até prosperaram em segredo. Eles treinavam para lutar contra oponentes armados e desarmados, parando

o ataque e depois lançando um contra-ataque devastador com intenção letal.

No final do século 19 e início do século 20, o Japão reconheceu o potencial do *Te* como forma de treinamento militar e físico. O Japão importou instrutores de Okinawa — começando com Funakoshi Gichin (pág. 23) — e criou o esporte *caratê-dô*. Os inventores do *Caratê* logo mudaram os caracteres usados para soletrar seu nome de “China” e “mão” para “vazio” e “mão” (ambos pronunciados “karate”), acrescentando um sistema de faixas baseado no *Judô* (págs. 172–173) e estabeleceram um corpo formal de instrutores.

Após a Segunda Guerra Mundial, a grande presença militar dos EUA em Okinawa ajudou a difundir o *Caratê* no Ocidente. Muitos militares estudaram *caratê-dô* em Okinawa e trouxeram suas habilidades para casa. Hoje, existe uma grande variedade de escolas de artes marciais em Okinawa e muitos militares americanos ainda treinam enquanto estão destacados lá.

OUTRAS NAÇÕES

Outros países asiáticos também têm tradições de artes marciais que se estendem desde um passado distante até os dias atuais. Possivelmente, os mais conhecidos são a Birmânia e a Tailândia.

Birmânia

A Birmânia — agora chamada de Myanmar — é cercada pela Índia, China e Tailândia. Como seus vizinhos, a Birmânia é o lar de muitas artes marciais. O termo coletivo para as artes marciais birmanesas é *Thaing*. Ele abrange quatro subgrupos principais: combate desarmado (*Bandô*), combate armado (*Banshay*), boxe (*Lethwei*) e luta livre (*Naban*). Estas artes datam por volta do século XI, quando desempenharam um papel na guerra local.

Bandô é um sistema abrangente de combate desarmado. Tem profundas raízes históricas, mas a invasão japonesa em 1942 ajudou a moldar a sua forma moderna — os sistemas japoneses de combate desarmado o influenciaram e os guerrilheiros o usaram contra os ocupantes japoneses. Duas escolas principais surgiram desde então; estas são bastante semelhantes em seu treinamento. Para mais informações, veja *Bandô* (págs. 151–152), *Banshay* (pág. 159) e *Lethwei* (pág. 191).

Tailândia

A Tailândia, anteriormente conhecida como Sião, também tem uma rica história nas artes marciais. Infelizmente, um terrível incêndio durante o século XVII destruiu a maior parte de seus registros históricos, aniquilando relatos confiáveis sobre as origens das artes marciais tailandesas. As modernas artes de Muay Thai (págs. 190–191) e Krabi Krabong (pág. 159) podem rastrear suas origens *pelo menos* até a perda desses registros; provavelmente remontam muito mais longe. Outro estilo — agora perdido — enfatizava técnicas furtivas, subterfúgios e de sobrevivência. Foi ensinado a uma seita de monges que poderiam ter desempenhado um papel semelhante ao dos ninjas para os reis siameses.

Hoje, Muay Thai e Krabi Krabong são as artes marciais tailandesas mais proeminentes. Muay Thai é uma forma de kickboxing, mundialmente conhecida por seu treinamento difícil e competição ainda mais difícil. Krabi Krabong é um estilo armado. Originalmente uma forma de combate, agora é principalmente um esporte.

EUROPA E ORIENTE MÉDIO

A Europa e o Médio Oriente têm uma história de artes marciais tão longa e rica como a da Ásia, embora não tenha aparecido com tanto destaque em filmes de ação terríveis. Os destaques incluem as artes marciais da Grécia e Roma Clássicas, as artes marciais de ambos os lados das Cruzadas, a esgrima da Idade Média e da Renascença e, claro, a luta livre desportiva e as artes marciais mistas, tão populares em toda a Europa hoje em dia.

Assim como na Ásia, as habilidades de luta também figuraram com destaque nas lendas e no folclore. Antigos contos celtas — coletados na Idade Média — contavam sobre heróis como Cu Chulainn recebendo treinamento em esgrima, esquivas de lança, condução de carruagem, luta livre, controle de respiração e xadrez, e realizando feitos de combate sobre-humanos. Da mesma forma, os mitos nórdicos colocavam heróis e deuses contra inimigos sobrenaturais em lutas de luta livre.

GRÉCIA E ROMA ANTIGAS

Na Grécia Antiga, várias das mais antigas artes marciais *verificáveis* do mundo tiveram origem; na verdade, essas são anteriores às origens lendárias de muitos estilos asiáticos. Nas cidades-estado gregas da era Clássica, todo cidadão era um soldado. Mesmo após a Grécia abandonar os exércitos de cidadãos da *polis*, a sociedade grega por muito tempo considerou que as habilidades marciais eram essenciais para uma educação completa de todo homem heleno. Para a maioria, isso significava pouco mais do que condicionamento físico no *ginásio* público e noções básicas de manuseio do escudo e lança. Contudo, os praticantes dedicados foram muito mais longe, e os professores de *hoplomachia* (“combate armado”), boxe, luta livre e *pancrácio* (literalmente, “todos os poderes”) não encontraram falta de jovens ansiosos, dispostos a aproveitar seus serviços.

Os Jogos

Os Jogos Olímpicos da Grécia antiga apresentavam três competições diferentes de artes marciais: luta livre, *pancrácio* e boxe. Nenhum das três se preocupava com categorias de peso, rounds ou limites de tempo. Todas eram brutais competições de habilidade, força e resistência. Os romanos também gostavam de jogos e realizavam competições semelhantes.

A luta livre era muito parecida com a luta livre moderna. A vitória era por submissão e a trocação de golpes era proibida. Uma luta consistia em um único round sem limite de tempo. A resistência era tão importante quanto

a força, já que táticas defensivas e atrasos para exaurir o oponente eram legais. A falta de categorias de peso fez com que os pesos pesados dominassem o esporte.

O *pancrácio* (pág. 194) era uma luta de contato total e sem regras. Apenas enfiar o dedo nos olhos e morder eram proibidos — e os espartanos permitiam até isso. Muitos golpes comuns nas artes marciais asiáticas modernas — golpes com a faca da mão, socos com nós dos dedos salientes, rasteiras de perna, etc. — foram usados. Uma luta famosa terminou quando um lutador mirou um golpe com o dedo rígido (o que as artes marciais asiáticas chamam de “mão de lança”) na axila de seu oponente, perfurando seus órgãos vitais e matando-o. As lutas de *pancrácio* duravam até que um competidor se rendesse ou ficasse incapacitado. A maioria das lutas terminava com uma submissão por algum tipo de chave, embora um *pancracionista* tenha vencido suas lutas quebrando os dedos de seus adversários, e a morte no ringue não fosse incomum. Pelo menos um competidor venceu *postumamente*: ele forçou seu rival a se render mesmo quando estava morrendo devido a um golpe fatal!

Gladiadores

Durante grande parte da história romana, os gladiadores proporcionaram entretenimento público, ao enfrentarem animais, prisioneiros e uns aos outros na arena. A maioria era composta por escravizados, mas suas fileiras podiam incluir quase qualquer pessoa — desde os empobrecidos, que procuravam ganhar a vida, até os ricos em busca de emoções. Como os gladiadores arriscavam as suas vidas na arena, a sociedade romana via-os como estando acima de preocupações “mesquinhinhas” como a moralidade e a responsabilidade. Assim, um gladiador de sucesso muitas vezes era rico e mimado, capaz de entregar-se aos seus prazeres mais queridos (ou debochados). Dizia-se que todos os homens desejavam ser gladiadores e todas as mulheres desejavam estar com eles.

Durante a era dos lutadores profissionais, eles ou os seus promotores escolhiam seus oponentes entre os escravizados, prisioneiros ou (ocasionalmente) voluntários. A maioria dos combates era calculada para garantir ao lutador profissional uma vitória e ao público um bom espetáculo. Via de regra, as lutas não eram até a morte — pelo menos não entre profissionais. Ainda assim, alguns romanos encontravam entretenimento em massacres e competições desiguais, onde lutadores inexperientes tinham de se defender contra profissionais impiedosos.

Os gladiadores desfrutavam de um tratamento que seria familiar aos atletas profissionais modernos. As principais escolas mantinham um médico na equipe, e massagistas, manipuladores de ossos e treinadores — todos provavelmente ex-gladiadores — ajudavam a manter os lutadores em forma e saudáveis. O chefe da escola (*lanista*) geralmente tinha conexões políticas e sociais, e cuidava dos assuntos financeiros, religiosos e de gladiadores da escola. O treinador principal era responsável pela contratação de outros instrutores (geralmente ex-soldados ou gladiadores), que podiam ser amplamente qualificados ou muito especializados. Esses professores treinavam os gladiadores no combate armado e desarmado e até monitoravam a dieta dos lutadores. Eles lideravam seus alunos em treinos diários com armas e exercícios destinados a melhorar a força e o condicionamento físico. Oficiais legionários às vezes consideravam os gladiadores treinadores úteis para seus soldados e faziam-nos mostrar às tropas os truques sujos do combate na arena.

O famoso médico Galeno, cujas opiniões sobre a medicina eram consideradas infalíveis em épocas posteriores, foi médico de gladiadores durante cinco anos no início de sua carreira. Ele prescreveu um programa de caminhada para melhorar a respiração, movimentos rítmicos para acalmar a alma e treinamento progressivo com pesos para construir músculos.

O boxe na Grécia e Roma antigas consistia exclusivamente em golpes na cabeça e na parte superior do corpo. Equipamentos de proteção existiam, mas não eram usados em combates competitivos. Os competidores envolviam as mãos e os pulsos com couro. O propósito original disso parece ter sido proteger a mão, mas posteriormente as bandagens eram retorcidas — algumas fontes afirmam que eram *afiadas* — para aumentar os ferimentos causados por socos, e os romanos às vezes lutavam boxe usando o *cestus* (pág. 215), uma luva cravejada com rebites ou espinhoso. As lutas duravam até que um dos lutadores se rendesse ou fosse incapacitado. A desfiguração era comum: lendários boxeadores gregos resistiram a enormes castigos, e textos de época retratam orelhas de couve-flor, narizes quebrados e rostos marcados.

Homens que competiam tanto no boxe quanto no pancrácio ocasionalmente solicitavam que os eventos do pancrácio fossem realizados primeiro — uma inversão da ordem usual. O boxe era considerado tão brutal que os competidores temiam ficar muito feridos para competir no pancrácio, mesmo que vencessem! Uma luta de pancrácio poderia terminar com uma submissão ou estrangulamento, mas uma luta de boxe só terminava quando um boxeador estava machucado demais para continuar.

EUROPA MEDIEVAL

Os cavaleiros medievais lutaram com uma crueldade pragmática que parece bastante contrastante com as crenças modernas sobre a cavalaria. Relatos de época falam de cavaleiros matando os cavalos uns dos outros, agarrando inimigos e os derrubando para serem esfaqueados até a morte, e desferindo violentos golpes de escudo, estrangulamentos com lâminas de espada e golpes letais na cabeça usando o copo e o punho de uma espada. Os cavaleiros *tinham* um conceito de honra... mas em duelos e guerras, a vitória importava pelo menos tanto quanto a maneira como se lutava.

O mito moderno também tende a retratar os cavaleiros como brutamontes sem muita técnica. Uma análise dos manuais escritos de artes marciais de época — conhecidos coletivamente como *fechtbücher* — desmente isso. O design das armas dos cavaleiros era robusto para superar armaduras pesadas, mas as técnicas para usá-las eram bastante refinadas. Essas artes marciais não estavam restritas por fronteiras ou cultura. Os cavaleiros germânicos e franceses curvaram-se diante de reis diferentes, mas compartilhavam armas e estilos de luta quase idênticos.

No campo desarmado, artes marciais complexas, como o *pancrácio* e o boxe, caíram em desuso quando a infraestrutura para esportes marciais se desintegrou com o Império Romano. A prevalência de armaduras pesadas tornou a luta livre *muito* mais útil, e cada guerreiro aprendeu pelo menos o básico desse estilo. Quanto mais pesada a armadura, mais importante isso se tornava — penetrar na armadura de metal é difícil, mas deslizar uma faca pela viseira do inimigo é fácil quando você o deixa caído e imobilizado.

Conforme a Idade Média avançava, tanto as armaduras quanto as armas necessárias para derrotá-la tornaram-se mais pesadas. Os cavaleiros usavam cotas de malha de início, dependiam de escudos para bloquear e lutavam montados em cavalo com lanças. Com o desenvolvimento das selas altas, tornou-se possível carregar a lança “armada” ou segurada debaixo do braço. A armadura melhorou, tornando possível descartar o escudo e lutar com armas de duas mãos mais capazes de superar a armadura do outro. O período viu um desenvolvimento constante de armas, armaduras e técnicas para usá-las.

A guerra não era o único fórum para as artes marciais. Batalhas e torneios simulados — combates corpo a corpo e justas — mantinham as habilidades dos cavaleiros afiadas. Eles também serviam como uma forma de um cavaleiro espalhar sua reputação e exibir sua experiência. O julgamento por combate era outra prática comum da época. Um criminoso acusado poderia reivindicar este direito e lutar contra o seu acusador (qualquer um deles poderia usar um campeão disposto), com o “tribunal” decidindo a favor do vencedor.

Os nobres não eram os únicos guerreiros da Idade das Trevas e da Idade Média. Plebeus como os yeomen e mestres da defesa da Inglaterra, cavaleiros asiáticos como os mongóis, e os temidos vikings da Escandinávia praticavam artes marciais. Durante grande parte do período, porém, os principais estilos de artes marciais armadas na Europa foram os dos cavaleiros.

Arqueiros Yeomen

Na maior parte da Europa medieval, os agricultores eram servos. Na Inglaterra, porém, alguns agricultores — chamados de *yeomen* — possuíam, na verdade, pequenos pedaços de terra. Embora ainda camponeses, os yeomen eram livres para os padrões de sua época. Em troca de sua liberdade, a lei exigia que eles treinassem desde jovens com o arco longo e outras armas. O governo incentivava a prática do tiro com arco com concursos, torneios e leis. Às vezes chegava ao ponto de proibir brigas de galos, dados, futebol e outras distrações para incentivar a prática do tiro com arco!

Os melhores arcos longos eram feitos de uma única peça de teixo, esculpida com núcleo e borda de madeira para dar um efeito composto natural. Os yeomen armados com essas armas eram creditados por atingir tropas concentradas a quase 400 metros. A distância normal de um tiro contra um alvo *individual* teria sido consideravelmente mais curta.

A lenda de Robin Hood deve muito às verdadeiras realizações dos arqueiros ingleses. Robin Hood tinha a reputação de ser o maior arqueiro de uma companhia de arqueiros experientes. Seu feito mais famoso foi partir ao meio a flecha de um rival em um torneio de tiro com arco. (Até mesmo o **GURPS** é influenciado por suas façanhas: suas regras permitem que os arqueiros façam disparos individuais a distâncias que desafiariam arqueiros em massa atirando contra um exército inteiro!)

Robin Hood também era mestre em outra célebre arma inglesa: o bordão, um tipo de bastão. Ele usou esse seu bastão para lutar e derrotar seu futuro companheiro, João Pequeno — um homem gigante. Assim como o arco longo, o bastão era barato e estava disponível, enquanto as espadas eram caras e as lanças eram inconvenientes para o uso diário. O bordão de pau-ferro era tanto um auxílio para caminhar quanto uma arma, e os mestres ingleses elogiavam seu valor na autodefesa contra todos os inimigos.

A lenda de Robin Hood curiosamente tem paralelos com a do herói japonês Yoshitsune. Ambos eram rebeldes contra a autoridade, arqueiros habilidosos e líderes de homens, e ambos tinham um companheiro enorme que usava armas de haste. Numa campanha mítica, eles poderiam ser rivais — ou aliados contra um inimigo ainda maior.

Mestres da Defesa

No final da Idade Média e início da Renascença na Inglaterra, alguns mestres influentes do combate pessoal ficaram famosos como os “Mestres da Defesa”. De origem comum, eles se tornavam aprendizes de artistas marciais habilidosos e estudavam todas as armas militares e civis do período, ganhando verdadeiramente o título de “mestre”. Às vezes, eles até tinham uma carta régia para suas atividades. Eles atuavam como instrutores de luta tanto para nobres quanto para plebeus, e ocasionalmente atuavam como substitutos durante duelos legais — uma prática às vezes legal, muitas vezes não.



Durante o período elizabetano, instrutores estrangeiros começaram a desafiar indiretamente os Mestres. Em particular, os mestres italianos de rapieira ensinavam suas habilidades aos ricos e nobres. Mestres da Defesa como George Silver lançavam desafios a estes recém-chegados e escreviam panfletos e até livros denegrindo os seus ensinamentos, mas os seus os desconsideravam como inferiores sociais — os Mestres não eram da nobreza. Os mestres de esgrima provavelmente não viam *razão* para aceitar os desafios: derrotar um plebeu numa competição sem regras não impressionaria patronos e estudantes, e o fracasso (ou menos do que o sucesso absoluto) poderia significar ignomínia ou mesmo morte.

Independentemente da eficácia relativa dos estilos concorrentes, foi a moda que desfez o domínio dos Mestres sobre as artes marciais inglesas. Espadas largas, armas de haste e bastões não eram acessórios elegantes, enquanto as rapieiras acabaram se tornando. Tal como aconteceu no Japão durante a era Tokugawa, o declínio dos testes de combate reais significava que instrutores de habilidade duvidosa — fazendo afirmações questionáveis — poderiam prosperar e superar aqueles com verdadeira habilidade.

Para mais informações sobre as habilidades dos *Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa* (págs. 204–205).

Fechtbücher e Mestres Itinerantes

Duas facetas das artes marciais da Renascença merecem uma discussão especial: o *fechtbücher* e os mestres itinerantes.

Fechtbücher

O *fechtbuch* (plural: *fechtbücher*), ou “livro de luta”, representa um importante recurso histórico. Os mestres escreviam *fechtbücher* para ilustrar suas técnicas — principalmente golpes com armas, mas também golpes desarmados e agarrões, (muitas vezes usando técnicas que os leitores modernos considerariam “baixas” ou “sujas”). Essas obras variavam muito em qualidade. Alguns eram panfletos mal ilustrados e mal escritos, cheios de técnicas comuns. Outras tinham excelentes ilustrações — em um caso, de Albrecht Dürer — e texto claro. Muitos *fechtbücher* sobrevivem até hoje, dando ao aluno moderno um vislumbre da incrível profundidade do treinamento em artes marciais de uma época anterior.

O objetivo dos *fechtbücher* *não era* a autoinstrução. Os alunos deveriam consultá-los enquanto treinavam com o mestre. Como resultado, muitos *fechtbücher* e suas instruções eram intencionalmente confusos. Um exemplo notável foi o *fechtbuch* do século XIV de Johannes Liechtenauer. Tinha ilustrações excelentes, mas instruções deliberadamente enigmáticas. Liechtenauer deu apenas a seus alunos a chave de seus dispositivos mnemônicos. Armados com isso, eles poderiam se beneficiar do livro enquanto outros ficariam confusos. Foi somente no século XV que um estudante, Sigmund Ringeck, quebrou o silêncio e explicou os escritos de Liechtenauer.

Livros desse tipo não eram exclusivos da Alemanha ou mesmo da Europa. Praticamente todas as culturas tinham algum tipo de manual de combate escrito, inscrito ou pintado. Alguns deles eram textos diretos sobre esgrima, outros eram livros de estratégia militar que supostamente continham lições ocultas de esgrima (ou vice-versa) e ainda outros eram pergaminhos que ilustravam técnicas de luta, mas forneciam apenas descrições enigmáticas. Talvez o primeiro “*fechtbuch*” tenha sido egípcio: um conjunto de pinturas em túmulos que retratavam movimentos de luta livre ainda em uso comum.

Mestres Itinerantes

Os mestres de artes marciais da Alemanha eram semelhantes aos Mestres de Defesa da Inglaterra: plebeus que treinavam até atingirem o status de mestres através de exaustivos duelos públicos. Como os Mestres da Defesa, eles sabiam como dar um espetáculo. Grupos de mestres — acompanhados pelos seus aprendizes, ajudantes e inevitáveis acompanhantes de acampamento — viajavam pela Alemanha demonstrando as suas habilidades em festivais. Eles realizavam testes de maestria, encenavam combates simulados para mostrar sua proficiência e coletavam dinheiro dos espectadores. Em uma campanha histórica, um grupo tão eclético de viajantes treinados em combate seria um grupo ideal de PdJs!

EUROPA RENASCENTISTA

Na época da Renascença, armaduras pesadas, armas de fogo e massas de infantaria disciplinada eram a norma na guerra. No campo de batalha, as armas projetadas para uso por tropas classificadas ofuscaram aquelas adequadas ao combate individual. No mundo civil, porém, havia uma necessidade crescente de armas e de treino útil em confusões e duelos de rua.

A primeira arma civil importante do período foi a rapieira. Sua lâmina longa foi projetada para permitir que o usuário atingisse com um golpe de estocada antes que um oponente com uma espada mais curta e larga de peso comparável — como uma espada militar — pudesse atacar. As primeiras rapieiras podiam cortar e perfurar, mas com o passar do tempo, as táticas favoreciam tanto a estocada que as lâminas posteriores raramente tinham um fio. As rapieiras se tornaram o centro de uma corrida armamentista, com rapieiras cada vez mais longas surgindo para aumentar as chances do usuário de acertar o primeiro golpe. Elas eram difíceis de manejar contra outras armas, mas seu comprimento lhes dava uma vantagem em uma luta entre rapieiras — muito útil ao duelar!

O comprimento da rapieira tornava difícil aparar. A maioria dos esgrimistas contavam com a mão livre para aparar, usando uma capa, adaga de esgrima, ou luva de cota de malha. Alguns preferiram uma segunda rapieira — não por sua capacidade de aparar, mas pelas maiores chances de derrotar o inimigo antes de *precisar* aparar! Os esgrimistas desse período buscavam o *botte segrete* (pág. 86), ou o golpe secreto e imparável. Isso pode ter sido a estocada — um golpe prolongado que aproveitava o comprimento e a capacidade de estocar da rapieira.

As lâminas longas acabaram saindo de moda quando os mestres descobriram que as mais curtas tinham uma vantagem defensiva. Isso levou a um ciclo de novas táticas que inspiraram armas ainda mais curtas e exigiam mais refinamentos na técnica. O terçado foi o resultado final: uma lâmina curta, leve e rígida, projetada exclusivamente para estocadas e igualmente útil para ataque e defesa. A busca pela *parata universale* — a aparada universal, que poderia aparar até mesmo o *botte segrete* — substituiu a busca pelo ataque imparável. Para saber mais sobre esses ataques e defesas “supremos”, veja *Técnicas Secretas* (pág. 86).

EUROPA MODERNA

A Europa moderna deve muito da sua herança nas artes marciais a uma explosão de interesse nos esportes de combate — e mais tarde, nos estilos de luta asiáticos — que começou durante a era vitoriana.

Europa Vitoriana

O período vitoriano viu um grande ressurgimento das artes marciais esportivas em toda a Europa. A sociedade educada ainda considerava o boxe e a luta livre como esportes brutais das classes mais baixas — e de fato essas atividades eram *extremamente* populares entre essas classes. Essa natureza de “classe baixa” não impedia os abastados de patrocinar lutadores, assistir a lutas e apostar quantias absurdamente grandes de dinheiro; no entanto, simplesmente os impedia de participar.

Quanto às artes marciais armadas, o período testemunhou o desenvolvimento de formas esportivas de bastões (usando um bastão muito mais curto do que a versão

medieval) e a prática generalizada do *singlegstick* (luta com vara baseada no combate com espada larga). Com os duelos proibidos e a esgrima combativa não sendo mais aceitável para resolver disputas, a popularidade da esgrima esportiva começou a crescer. Novas armas e regras surgiram para tornar a esgrima mais segura, deslocando o foco para a técnica e o espírito esportivo.

Este renascimento teve algumas consequências infelizes para a história das artes marciais, no entanto. Os escritos de historiadores vitorianos e entusiastas da esgrima pintaram a esgrima como o auge da evolução do combate com espadas. Essa visão míope ajudou a gerar o mito de que os cavaleiros eram brutamontes sem habilidades quando comparados com esgrimistas habilidosos e elegantes — um erro que envenenaria a história das artes marciais europeias até aos dias de hoje.

Europa do Século XX

As artes marciais asiáticas fizeram sua estreia na Europa perto do final do século XIX. Na década de 1890, vários japoneses se uniram ao promotor e showman E.W. Barton-Wright para ensinar Jujutsu na Inglaterra. Para Barton-Wright, isso era mais um exercício de ganhar dinheiro do que de ensinar uma arte marcial — mas não demorou muito para que o Jujutsu e o Judô realmente se estabelecessem. O primeiro instrutor europeu de Jujutsu abriu uma escola na Áustria em 1904. Na década de 1930, o Judô tinha alunos em toda a Europa. Até a Juventude Hitlerista treinou Judô; os nazistas o viam como um esporte masculino, digno dos futuros guerreiros.

A esgrima esportiva, o boxe e a luta livre também permaneceram populares. A maioria das pessoas via essas atividades como um excelente treinamento de preparo físico, conduta adequada e comportamento cavalheiresco — e como uma competição adequada entre nações. O boxe, em particular, cresceu em popularidade com as regras do Marquês de Queensbury, que removeram parte de seu estigma sem diminuir seu caráter brutal.

Durante a Segunda Guerra Mundial, os comandos foram treinados em artes marciais militares. Eles precisavam de habilidades para eliminar sentinelas e lutar usando armas improvisadas — ou sem arma nenhuma — quando a munição acabasse ou as circunstâncias tornassem as armas de fogo indesejáveis. A faca, em particular, era popular.

Após a Segunda Guerra Mundial, as artes marciais asiáticas continuaram a florescer. Judocas europeus ajudaram a tornar o judô um esporte olímpico competitivo e influenciaram suas regras. Enquanto isso, outras artes asiáticas — como o Caratê (págs. 154–156) e o Pentjak Silat (págs. 195–196) trazidos da Indonésia pelos holandeses — se tornavam-se mais populares. O estilo francês de kickboxing, o Savate (págs. 196–197), tendo seus praticantes dizimados pelas Guerras Mundiais, tornou-se mais esportivo em sua forma.

No final do século 20, dois desenvolvimentos exerceram uma grande influência nas artes marciais europeias. O primeiro foi um aumento no interesse acadêmico pelas artes marciais da Europa medieval e renascentista, acompanhado pelo aparecimento de entusiastas que desejavam replicar essas artes. O segundo foi a rápida disseminação das artes marciais mistas (pág. 194). A Europa de hoje é um turbilhão cultural de artes marciais, com artes europeias tradicionais armadas e desarmadas, importações asiáticas e as artes marciais mistas cada vez mais populares entre o seu mosaico de estilos.

ALÉM DA EUROPA OCIDENTAL

Muitas nações do Leste Europeu e do Oriente Médio tinham ou têm as suas próprias artes marciais. Esses estilos recebem menos detalhes aqui apenas porque, em sua maioria, estão extintos ou são extremamente novos.

Oriente Médio

Os guerreiros islâmicos que lutaram contra os cruzados desenvolveram o Furusiyya (págs. 167–168): um estilo de combate montado que combinava tiro com arco a cavalo com táticas de combate corpo a corpo. Seus principais praticantes foram os mamelucos, que primeiro serviram como soldados no Egito e depois governaram lá.

A luta livre sempre foi popular na cultura iraniana e turca. Heróis lendários lutavam contra demônios. Os governantes mantinham lutadores famosos em suas cortes e, às vezes, lutavam entre si. Um torneio de luta livre turca, *Kirkpinar*, é considerado a competição esportiva continuamente realizada mais antiga do mundo, ocorrendo desde aproximadamente 1362. Tanto a Turquia como o Irã enviam regularmente equipes de lutadores de sucesso para competições internacionais.

Hoje, os estados árabes patrocinam muitos eventos esportivos. Um dos maiores torneios de luta livre do mundo é o do Abu Dhabi Combat Club (ADCC), que atrai competidores de todo o mundo. Embora não seja mais realizado exclusivamente no Oriente Médio, os campeonatos de luta livre continuam populares lá. Além disso, a maioria dos estados árabes modernos treina as suas forças de operações especiais nas artes marciais.

Israel

O Israel moderno é um estado em apuros, cercado por potenciais inimigos e em turbulência interna devido a profundas divisões étnicas e religiosas. Isso motivava muitas pessoas a estudar uma arte marcial para proteção. Um estilo moderno popular nativo de Israel é o Krav Magá (págs. 160–162), desenvolvido por Imi Sde-Or (nascido Imi Lichtenfeld) com base em sua experiência lutando contra valentões nazistas nas ruas de Praga na década de 1930. O Krav Magá enfatiza táticas pragmáticas de autodefesa — especialmente alerta, prevenção de combate e uso de armas improvisadas — e o aprendizado completo de técnicas simples.

Rússia

O Império Russo cobriu um vasto território e englobou muitas culturas. A luta livre era popular em toda a região. Existiam diversas variedades, incluindo luta de faixa (cada competidor usava uma faixa grossa e tentava agarrar a faixa do oponente para arremessá-lo), luta de casaco e luta livre.

Na década de 1930, quando a cultura soviética estava em ascensão, Anatolij A. Kharlampiev, Viktor A. Spiridonov e Vasilij S. Oschepkov sintetizaram o Sambo (págs. 162–163) a partir de muitos estilos nativos de luta livre e do Judô. O Sambo se tornou a arte marcial oficial da URSS. Além do Sambo, apenas o Judô — como esporte olímpico — desfrutava de sanção oficial. Os praticantes do Sambo se saíam bem em competições de Judô e artes marciais mistas. Outras artes marciais ganharam espaço na era pós-soviética, mas as raízes do Sambo estão firmemente estabelecidas e continua a ser o estilo de luta característico da Rússia.

ÁFRICA

Poucas pessoas consideram África um centro de artes marciais, mas na verdade a mais antiga evidência verificável das artes marciais vem do antigo Egito. Outros estilos de luta africanos são pouco conhecidos fora dos seus países de origem. É claro, no entanto, que guerreiros ferozes empunharam lanças e varas com grande habilidade ao longo da história africana.

Antigo Egito

Pinturas nas paredes de uma tumba em Beni Hasan, datadas de 1950 AEC, ou até antes, constituem o registro mais antigo conhecido das artes marciais. Os afrescos retratam lutadores usando técnicas que os lutadores modernos reconheceriam. Estes podem ter sido para ensino — um dos primeiros “manuais” de luta livre — ou para fins artísticos.

Frisos nas paredes de outras tumbas egípcias mostram homens e meninos lutando com varas diante do faraó. Não está claro se isto representa um esporte, um treinamento para a guerra ou uma exibição para entretenimento do faraó. O que *fica claro* é que os egípcios tinham as suas próprias artes marciais e que o treinamento e a prática eram um esporte para os reis.

Em uma campanha cinematográfica, os aventureiros podem sondar as profundezas de uma tumba egípcia empoeirada em busca não de tesouros funerários, mas dos ensinamentos perdidos de um antigo mestre de artes marciais!

Os Zulus

No século XIX, os Zulus eram pastores nômades que viviam no sul da África. Eles construíram um império após a ascensão de um novo rei, Shaka. Shaka organizou seus guerreiros em regimentos disciplinados. Seu exército desenvolveu um novo método de luta com lança que usava não apenas a azagaia tradicional, mas também uma lança curta para a punhalada. Décadas mais tarde, os Zulus infligiram à Grã-Bretanha uma derrota catastrófica na batalha de Isandlwana. As batalhas subsequentes foram desastrosas para os Zulus, mas a sua vitória em Isandlwana consolidou a sua reputação como adversários ferozes.

Luta com Varas

Muitas tribos africanas mantêm uma tradição de luta com varas tanto como esporte quanto (até recentemente) como arte de combate. Em alguns casos, os lutadores usam proteção e empunham varas flexíveis; em outros, eles não usam qualquer proteção e portam tacapes pesados. Existem estilos de uma e duas varas; estilos de duas varas usam a vara secundária para aparar. Algumas tradições evitam aparar e simplesmente alternam os golpes até que um lutador desista da dor. Defender-se em tal competição é considerado covardia e fraqueza! Não se sabe se as tradições africanas de luta com vara remontam às do antigo Egito ou se são desenvolvimentos locais independentes.

O Novo Mundo

As artes marciais asiáticas e europeias fizeram a longa jornada até o Novo Mundo junto com os imigrantes de suas terras natais — muitas vezes adquirindo um sabor distinto ao longo do caminho. Você pode encontrar artistas marciais do Canadá à Argentina, mas o Brasil e os EUA são lar das comunidades mais ativas.

BRASIL

O Brasil, a maior nação da América do Sul, é também o ponto de origem de duas artes marciais amplamente conhecidas: a Capoeira (págs. 153–154) e o Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174). Ambas podem traçar suas origens nos estilos do Velho Mundo.

A capoeira desenvolveu-se a partir de uma fusão de estilos, a maioria vindos da África, mas possivelmente incluindo o Savate (págs. 196–197). Praticado em grande parte como esporte fora do Brasil, originou-se como uma forma combativa praticada por escravos. Mesmo nos tempos modernos, os lutadores de rua a usam para resolver suas diferenças.

O Jiu-jitsu brasileiro se originou na família Gracie. Eles aprenderam Jujutsu (págs. 173–174) e Judô (págs. 172–173) com um imigrante japonês e depois aplicaram sua própria experiência a esses ensinamentos. Os Gracie testaram e aprimoraram sua arte em inúmeras lutas sem restrições, chamadas de *vale tudo*. O vale tudo cria um excelente ambiente para uma campanha centrada em artistas marciais competitivos; veja *O Competidor* (pág. 250).

ESTADOS UNIDOS

As primeiras artes marciais nos EUA foram o boxe e a luta livre, que têm origens que remontam muito antes da colonização da América. Durante o século XIX, esses eram passatempos populares entre as classes mais pobres da sociedade. Os legisladores muitas vezes proibiam as lutas de boxe, mas isso simplesmente as levava para o submundo, ou levava a estranhas artimanhas legais, como pagar uma “taxa de participação” em um bar, cobrar dos clientes uma “taxa de associação” para um clube privado que existiria por uma noite, ou organizar lutas em barcas ou em locais não anunciados ao longo de uma rota ferroviária. Hoje, o boxe e a luta livre americana têm um público dedicado nos Estados Unidos e no mundo todo.

Poucas artes marciais apontam os EUA como sua origem, e mesmo aquelas que o fazem — por exemplo, o Kajukenbo (págs. 174–175) do Havai, e o Jeet Kune Do (págs. 171–172) da Califórnia — podem traçar o seu desenvolvimento a partir das artes asiáticas. O contato com a América mudou muitas artes marciais, no entanto. Os EUA modernos possuem uma coleção eclética de artes marciais; procure bem e você poderá encontrar quase *qualquer* estilo dentro de suas fronteiras. Os estilos asiáticos e as artes marciais mistas são especialmente comuns. Isto faz dos EUA um foco de desenvolvimento das artes marciais.

A riqueza dos EUA modernos significa que mesmo a menor cidade pode manter uma (ou mais!) escola de artes marciais. É comum que os pais enviem os pequenos Taylor e Ashley para o *dojo* local para ficarem em forma, aprenderem confiança e autodefesa e “tirarem melhores notas”. Hoje, treinar artes marciais não é mais incomum do que jogar beisebol ou futebol americano.

A típica escola americana enfatiza lutas em torneios, formas e katas. Algumas academias realizam um número incomumente grande de exames promocionais — quase *todo mundo* consegue a faixa preta após um período de tempo previsível. Termos pejorativos para esse tipo de negócio incluem “fábrica de faixas” e “McDojo”. Outras escolas trabalham em um sistema escalonado, treinando a maioria dos alunos na forma de arte, mas ensinando a alguns selecionados todo o estilo de combate, seja para preservar a tradição ou para produzir competidores para lutas sem restrições.

Mulheres nas Artes Marciais

Natureza, criação ou uma combinação dos dois... seja qual for a razão, é um facto histórico que a maioria dos combatentes nas guerras da humanidade foram homens. Portanto, não é especialmente surpreendente que os homens tenham dominado as artes marciais desde sua origem. Isso certamente não significa que as mulheres não pratiquem ou ensinem artes marciais!

As mulheres têm sido artistas marciais durante grande parte da história registrada. As lendas gregas descreviam as Amazonas, consideradas arqueiras incomparáveis. Os primeiros contos do herói celta Cu Chulainn falavam sobre uma guerreira feminina. Ambos, sem dúvida, tiveram algum fundamento na realidade. O viajante muçulmano Ibn Battuta escreveu sobre mulheres guerreiras no Sudeste Asiático. A naginata é famosa como a arma das mulheres nobres japonesas — tanto para preparo físico quanto para defesa em tempos de guerra — e na década de 1930 seu uso era ensinado às meninas nas escolas.

Várias artes marciais — notadamente Wing Chun (págs. 205–206) e uma forma de Pentjak Silat (págs. 195–196) — afirmam ter uma fundadora mulher em sua história lendária. A tradição diz que o Wing Chun recebeu o nome da mulher que o fundou, e que o estilo Silat foi inventado por uma mulher que observou dois animais lutando. Nenhuma das origens é verificável, mas esses estilos certamente atraem inúmeras mulheres artistas marciais. O Silat, especialmente, se orgulha da participação feminina e tem muitas alunas e mestras. O Kalaripayit (págs. 175–176) também tem lendas de praticantes e instrutoras femininas. Novamente, é difícil verificá-las, mas mostram claramente que a arte não é apenas para homens.

Muitas escolas modernas estão abertas apenas para mulheres ou oferecem turmas exclusivas para mulheres. Isso é um tanto controverso. Para estilos artísticos, é de pouca importância. No entanto, para estilos de combate ou autodefesa que podem ser usados contra homens, é um argumento válido que praticar apenas contra mulheres deixa de fora um elemento essencial do treinamento: empregar técnicas contra oponentes do tipo que você provavelmente enfrentará em um conflito real. Sugerir que uma escola só para mulheres produz artistas marciais ruins ou incompletas é uma boa maneira de começar uma briga, porém!

No mundo dos esportes, o Judô competitivo possui uma divisão feminina que conta com muitas competidoras de nível olímpico. As artes marciais mistas, o boxe profissional e a luta livre também têm torneios femininos, e os níveis de participação têm crescido constantemente. No Japão, as escolas e clubes locais de Kyudô (pág. 184) e Kendô (pág. 179) são mistos, e mulheres e homens às vezes competem frente a frente.

ALGUNS ARTISTAS MARCIAIS FAMOSOS

1

Abaixo estão breves biografias de algumas figuras importantes da história das artes marciais, organizadas cronologicamente para dar uma ideia da evolução das artes marciais.

Mílton de Crotona (Século VI AEC)

Mílton nasceu no século VI AEC na colônia grega de Crotona, no sul da Itália. Lutador prodigiosamente forte de luta livre, ganhou destaque nos 60º Jogos Olímpicos (540 AEC). Ele venceu pelo menos 32 grandes competições de luta livre — incluindo seis coroas olímpicas — ao longo de uma carreira de mais de duas décadas. Sua tentativa de conquistar a sétima coroa falhou quando seu oponente mais jovem (também de Crotona) transformou a disputa em uma competição de resistência e se recusou a engajar na luta agarrada com o mais poderoso Mílton. Apesar de sua idade, seus rivais ainda temiam sua enorme força!

Mílton era famoso por ser forte e grande — dizem que ele carregava um bezerro nos ombros diariamente para fortalecer os músculos, finalmente comendo o touro quando atingisse a idade adulta, quatro anos depois. Devido a esse feito, alguns o consideram o pai do exercício de resistência progressivo. Mílton também realizou feitos de força e equilíbrio. Ele desafiava as pessoas a movê-lo de um local precário em cima de um disco azeitado, ou a dobrar seus dedos ou braço, e poderia estourar uma faixa esticada em torno de suas têmporas apenas inalando o ar. Diz a lenda que o próprio Mílton carregou e colocou a grande estátua de bronze dedicada às suas vitórias olímpicas.

Seus detratores retratavam Mílton como um bobo, um glúten e um homem que pensava com seus músculos. Ele não era simplesmente um lutador — algumas fontes afirmam que ele era um discípulo de Pitágoras (e uma vez salvou sua vida segurando um teto que desabava), um homem de influência política e um bravo guerreiro respeitado por seus companheiros soldados. Segundo a lenda, ele morreu por arrogância: ao encontrar um toco de árvore parcialmente partido e sustentado por calços, ele tentou quebrá-lo com muita força, mas os calços caíram e suas mãos ficaram presas. Indefeso, ele foi devorado por feras selvagens. Essa morte lendária aparece com destaque nas muitas estátuas e pinturas que imortalizam Mílton.

Teógenes de Tasos (Século V AEC)

Nascido na ilha de Tasos no início do século V AEC, Teógenes era um boxeador e pancracionista de habilidade lendária. Atleta em tempo integral, ele viajou muito para competir. Ele supostamente venceu entre 1.200 e 1.400 lutas. Isso incluía 23 competições importantes, entre elas duas coroas olímpicas — uma no boxe, uma no pancrácio — e uma “vitória dupla” no Istmo (vencer boxe e pancrácio no mesmo dia). Algumas fontes afirmam que ele matou ou incapacitou a maioria daqueles que derrotou. Verdade ou não, seus rivais o temiam: ele venceu pelo menos uma competição de boxe porque seus oponentes preferiram desistir em vez de enfrentá-lo!

Teógenes era notoriamente arrogante, agressivo e preocupado com a honra pessoal. Ele batizou seu filho de “Diolympos” — “duas vezes nas Olimpíadas” — para comemorar suas vitórias olímpicas. Ele também tinha reputação de competitividade

e, certa vez, desafiou seus convidados em um banquete a lutar com ele no pancrácio. Tentando vencer tanto no boxe quanto no pancrácio na 75ª Olimpíada, Teógenes só perdeu para seu melhor oponente depois de exauri-lo e assim forçá-lo a desistir no combate final. Os juízes consideraram que Teógenes havia minado deliberadamente as chances de vitória de seu oponente, multaram-no em um talento (o suficiente para pagar pelo menos 6.000 soldados por dia!) e o repreenderam severamente. Aparentemente, ele levou isso na esportiva, já que continuou a competir por muitos anos.

Após sua morte, Teógenes foi consagrado como um deus, completo com uma estátua oca para guardar doações. Essa relíquia adquiriu uma reputação de cura milagrosa. Teógenes foi um dos primeiros artistas marciais profissionais — ele construiu sua carreira inteiramente em torno de lutas em competições e viveu do dinheiro dos prêmios.

William Marshal (1146–1219)

William Marshal nasceu por volta de 1146, filho de John Marshal — um cavaleiro de classe média e encarregado dos cavalos do rei. Escudeiro de outro cavaleiro aos 12 anos, ele próprio foi nomeado cavaleiro pouco antes de uma batalha, aos 20 anos. William lutou habilmente em sua primeira batalha. Ele lutou em dezenas de torneios e combates corpo a corpo, e na maioria das vezes foi vitorioso.

William serviu sob quatro reis ingleses, incluindo Henrique II e Ricardo I. Certa vez, ele reprimiu uma rebelião de Ricardo enquanto estava a serviço de Henrique, mas Ricardo admirava tanto o valor e a lealdade de William que lhe concedeu terras e um comando ao se tornar rei. William também participou de uma cruzada às Terras Santas, onde lutou durante cinco anos.

William era um modelo da cavalaria: humilde, bem-falante, honrado e um notável líder de homens. Ele era leal ao seu rei, corajoso e dedicado. Ele também era um lutador extremamente habilidoso, um companheiro leal em batalha (e depois nas tavernas!) e apaixonado por justas. Como a maioria dos artistas marciais ocidentais, ele não reivindicava nenhuma escola ou mestre específico. Ele era habilidoso com armas de cavaleiro (espada, lança e maça), um cavaleiro experiente e — com base no que se sabe sobre sua época — quase certamente um lutador hábil, capaz de se defender tanto com armas quanto desarmado.

As temíveis habilidades de combate de William aparentemente diminuíram pouco com a idade. Ele lutou em batalhas e torneios e reprimiu rebeliões contra seu senhor, até sua morte. Aos 73 anos, ele liderou um ataque contra cavaleiros rebeldes. Ele levou três golpes em seu elmo e lutou pessoalmente contra os comandantes rebeldes no corpo a corpo. Ele morreu não em batalha, mas de causas naturais.

Musashi Miyamoto (1584–1645)

Nascido na vila de Miyamoto, província de Mimasaka, Japão, em 1584, Shinmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin — mais conhecido como Musashi Miyamoto — era filho de um samurai com uma longa e honrosa linhagem. Seu pai partiu ou foi morto, e sua mãe faleceu, deixando Musashi órfão aos cuidados de um sacerdote local.

Musashi foi um artista marcial precoce. Grande para sua idade e propenso à violência, ele matou seu primeiro homem em combate individual aos 13 anos, jogando seu oponente armado com uma espada ao chão e esmagando sua cabeça com um pedaço de pau — prenunciando uma tática pela qual ele se tornaria famoso mais tarde. Aos 16 anos, ele se juntou ao exército Ashikaga na luta contra Tokugawa Iyasu na batalha de Sekigahara. Musashi escolheu o lado perdedor, mas sobreviveu tanto à batalha quanto à subsequente perseguição e massacre do exército derrotado.

Musashi então começou sua “Peregrinação do Guerreiro”. Ele viajou por todo o Japão, aprimorando suas habilidades com a espada e lutando contra qualquer um que quisesse enfrentá-lo em combate mortal. Ele era totalmente obstinado em relação às artes marciais. Ele deixou o cabelo crescer e não arranjou esposa nem emprego. Sua única preocupação era aperfeiçoar sua arte e ele pensava apenas em batalha. Dizem que ele não tomava banho sem uma arma por perto, para evitar que os inimigos se aproveitassem. Era excêntrico e aparecia em mais de um duelo tão desalinhado e se comportando de maneira tão estranha que intimidava seu oponente.

Musashi lutou em seis guerras e centenas de combates individuais até cerca de 50 anos. Uma lenda em sua época, ele aparece com destaque em histórias de todas as partes do Japão. Por exemplo, os praticantes de Jojutsu (pág. 186) contam com orgulho a história de como seu fundador *perdeu* para Musashi e aperfeiçoou um estilo tão poderoso que nem mesmo Musashi conseguiu derrotá-lo!

Após sua peregrinação, Musashi adotou um filho e se tornou professor, comandante e conselheiro na corte de um daimyo em Kyushu. Ele lutou ainda mais batalhas, atuou como general e instrutor de espadas e começou a pintar e esculpir em madeira. Nos seus últimos anos, deixou a corte e viveu sozinho nas montanhas, contemplando os caminhos da espada e da estratégia. Pouco antes de sua morte, ele escreveu *Go Rin No Sho*, ou “O Livro dos Cinco Anéis”, no qual explicou que estratégia e esgrima eram idênticas.

Musashi é mais conhecido pelo estilo de Kenjutsu (págs. 176–178) que ele criou, o *Hyoho Niten Ichi Ryu*. Ele sentiu que lutar exclusivamente com as duas mãos em uma única espada era limitante, e defendeu a luta com espadas longas e curtas simultaneamente. O próprio Musashi não usava espadas de verdade com frequência — sua arma preferida era o *bokken*, ou espada de treinamento de madeira. Seu histórico de sucesso em duelos deixa pouco espaço para debate sobre sua letalidade. Musashi até travou duelos com porretes improvisados feitos de galhos de árvores ou remos.

Musashi foi um lutador feroz em sua juventude, matando impiedosamente seus inimigos, independentemente da idade, habilidade e posição social. Em seus últimos anos, porém, ele se tornou menos sanguinário e foi amplamente reconhecido por sua grande habilidade no Kenjutsu, ganhando o nome de *Kensei*, ou “santo da espada”.

George Silver (Fim do Século 16/ Início do Século 17)

George Silver foi um Mestre da Defesa na Inglaterra do final do século XVI e início do século XVII. Ele é mais conhecido por seus ataques escritos a mestres estrangeiros de artes marciais — principalmente aqueles que ensinam a nova arma popular de duelos, a rapieira. Ele escreveu dois tratados sobre o assunto. *Paradoxos de Defesa* foi publicado em 1599. O manuscrito *Breves Instruções sobre Meus Paradoxos de Defesa* permaneceu em uma coleção de museu até ser finalmente publicado em 1898.

Silver personificava um Mestre da Defesa. De origem humilde e, segundo muitos relatos, alfabetizado e bem falante, ele era um mestre em todas as armas necessárias para o combate pessoal e a guerra. Ele aprimorava suas habilidades com treinamento constante e as testava contra outros mestres em partidas abertas. Silver tinha confiança em sua capacidade de derrotar qualquer inimigo com qualquer combinação de armas. Contudo, os mestres italianos de rapieira que ensinavam na Inglaterra rejeitavam ou ignoravam seus muitos desafios.

Silver achava que a ênfase dos mestres de rapieira no golpe de estocada era um pensamento perigoso. Ele reconheceu que uma estocada no corpo poderia matar, mas ressaltou que não era tão incapacitante a ponto de a vítima não poder retribuir o golpe antes de cair! Ele preferia uma arma que pudesse causar cortes severos o suficiente para paralisar os membros do oponente, neutralizando-o efetivamente. Seus escritos são muitas vezes defesas veementes de uma forma de combate em vias de se tornar obsoleta e fora de moda, mas também são o trabalho de um verdadeiro mestre das artes marciais que procurou preparar seus leitores para a batalha em todas as suas formas.

Wong Fei-Hung (1847–1924)

Wong Fei-Hung foi um médico e artista marcial na província de Cantão, China. Ele nasceu em 1847, filho de Wong Kei-Ying — um dos famosos Dez Tigres de Cantão, um grupo de grandes mestres de artes marciais. Wong Kei-Ying traçou sua própria linhagem nas artes marciais — de seu sifu (mestre) ao sifu de seu sifu — até os mestres dispersos do Templo Shaolin.

Como médico, Wong era conhecido por sua compaixão e habilidade. Ele tratava qualquer paciente, rico ou pobre. Como artista marcial, ele foi creditado por desenvolver a forma Tigre-Garça do Kung Fu Hung Gar (pág. 180). Também revolucionário político, Wong participou num protesto em massa contra o governador da província de Fujian, que foi brutalmente reprimido. Ele fugiu para Cantão, onde se casou várias vezes e viveu uma vida tranquila até sua morte em 1924.

Após a morte de Wong, Woshi Shanren escreveu uma série de romances populares sobre sua vida. Wong também foi o personagem principal em muitas produções da Ópera de Pequim e em mais de 100 filmes. Muitos atores o retrataram, incluindo Kwan Tak-Hing (que o interpretou na maioria desses filmes), Jet Li, Sammo Hung e Jackie Chan. As habilidades e feitos de Wong cresceram ao longo das narrativas. Ele se tornou um verdadeiro herói popular, creditado por lutar contra as Tríades conspiradoras, derrotar tramas secretas e defender a China contra o colonialismo europeu desenfreado. Seu nome é instantaneamente reconhecível no cinema chinês — completo com uma música tema, uma estátua em sua homenagem e lendas ainda crescentes sobre suas façanhas.

John L. Sullivan (1858–1918)

John Lawrence Sullivan nasceu de pais imigrantes irlandeses em Boston, Massachusetts, em 12 de outubro de 1858. Em 1880, ele começou a lutar, primeiro em exposições (geralmente com luvas) e depois em ringues com premiação (com luvas, luvas de pelica ou sem luvas). Na época, a luta boxe era ilegal e os promotores não existiam. Os patrocinadores dos lutadores depositavam o prêmio em dinheiro e as apostas paralelas. Os espectadores pagavam entrada e um chapéu era passado para arrecadar dinheiro para os lutadores. A polícia interrompia constantemente os combates, que por isso eram frequentemente realizados em locais não revelados (uma vez até mesmo em uma barça!).

Sullivan tinha 1,78 m de altura e pesava pouco menos de 90 kg em forma de luta. Ele ostentava um longo bigode de sua época e usava o cabelo escuro curto para evitar puxões de cabelo no ringue. Ele era o estereótipo do atleta celebridade. Ele bebia muito, era mulherengo, adorava festas e economizava pouco para o futuro. Ele aceitava desafios malucos, disparava armas e uma vez até entrou em um prédio em chamas para ajudar a resgatar móveis. Ele também podia ser generoso, oferecendo dinheiro ou bens aos necessitados.

Sullivan lutou sob as relaxadas regras do London Prize Ring (Regras de Londres), que incluíam rounds sem tempo definido e permitiam agarrões, arremessos e lutas sem luvas; na verdade, ele foi o último dos campeões dessas lutas sem luvas. Mais tarde, ele se tornou o primeiro boxeador a aceitar as regras do Marquês de Queensbury — o precursor dos regulamentos atuais do boxe. Quaisquer que fossem as regras, ele não era um lutador sofisticado. Ele avançava sobre seus oponentes com suas famosas investidas de touro e os derrotava com uma força feroz. Ele participou de 47 lutas valendo prêmios, com recorde de 43–3–1. Ele fez ainda uma luta na França e outra no Canadá, e em centenas de exibições.

Em 1889, nos arredores de Nova Orleans, Sullivan lutou no último grande campeonato de boxe sem luvas. Ele aceitou a luta enquanto não estava em sua melhor forma e contratou um famoso treinador de luta livre e boxe para colocá-lo em forma pelo valor relatado de \$10.000! Foi um dinheiro bem gasto. Sullivan nocauteou seu oponente, Jake Kilrain, após 75 rounds brutais sob as Regras de Londres. Este também foi o maior momento de Sullivan; ele perdeu sua luta seguinte para James J. Corbett, um jovem lutador conhecido por seu estilo de esquiva e balanço que logo caracterizaria todas as lutas de boxe. Embora Sullivan vencesse mais uma luta sob as regras do Marquês de Queensbury, sua carreira como boxeador havia acabado.

Sullivan morreu de um ataque cardíaco em 2 de fevereiro de 1918.

Funakoshi Gichin (1868–1957)

Funakoshi Gichin foi, em muitos aspectos, o pai do esporte moderno do Caratê. Nascido em Okinawa em 1868, no início da Restauração Meiji, ele era uma criança pequena e fraca. Um de seus colegas era filho de um instrutor de Te (págs. 154–155), e Funakoshi recebeu aulas — à noite e em segredo, pois o ensino ainda era ilegal. Sua saúde melhorou e isso acabou sendo o primeiro passo no que mais tarde se tornaria seu modo de vida.

Funakoshi se candidatou e foi aprovado no vestibular para a faculdade de medicina, mas a controvérsia sobre seu coque-samurai o levou a retirar sua inscrição. Mais tarde, ele cortou seu coque e tornou-se professor, aproveitando sua educação inicial em clássicos chineses. Funakoshi continuou a estudar artes marciais à noite com Azato Yasutsune. Azato era rigoroso, exigindo que seu aluno repetisse o mesmo kata ou exercício até dominá-lo antes de passar para o próximo. Funakoshi continuou a aprender com vários dos principais instrutores de Te de Okinawa.

Em 1922, Funakoshi veio ao Japão como embaixador oficial do Caratê. Ele fundou um dojo e o chamou, assim como o estilo que ensinava lá, de Shotokan (pág. 155), em homenagem a um pseudônimo que usava para assinar sua poesia (Shoto, ou “Ondas de Pinheiro”).

Funakoshi acreditava muito no poder do Te e nos benefícios do Caratê como exercício saudável, e tentou difundir a prática

das artes marciais para todos. Ele era pacífico e ensinava que as artes marciais só deveriam ser usadas para autodefesa — e mesmo assim, apenas quando a vida de alguém estivesse em perigo. Ele tinha pouca tolerância com técnicas exageradas ou mitos sobre “golpes fatais” e considerava o treinamento com “mão de ferro” uma besteira.

Funakoshi refinou e melhorou constantemente seu estilo. Ele acreditava que cada instrutor deveria ensinar do seu jeito e incentivava uma diversidade de estilos de Caratê. Na verdade, o Shotokan é o precursor de muitos estilos modernos de Caratê — incluindo o Kyokushin (págs. 156–157), fundado pelo aluno de Funakoshi, Mas Oyama (pág. 24). Funakoshi faleceu em 1957.

Ghulam Muhammad (“Gama”) (1878–1960)

Ghulam Muhammad — mais conhecido como “O Leão do Punjab” ou simplesmente “Gama” — nasceu em 1878, filho de pais da Caxemira, no que era então a Índia. Ele e seu irmão, Imam Bux, tornaram-se lutadores. Apesar de ser muçulmano, Gama foi aceito nos círculos de luta livre indianos graças à sua enorme habilidade e força. Aos 19 anos, ele tinha 1,70 m e pesava 90 kg. Ele lutou inúmeras partidas contra oponentes indianos, derrotando ou empatando todos eles e, eventualmente, derrotando aqueles capazes de empatar contra ele.

Em 1910 (algumas fontes dizem que foi em 1908), Gama viajou para a Europa para lutar. Ele se envolveu em várias disputas de luta livre contra os melhores lutadores que pôde encontrar. Isso incluiu o americano B.F. “Doc” Roller de 106kg, e o polonês Stanislaus “Stanley” Zbyszko de 115 kg. Zbyszko foi incapaz de tomar a ofensiva, mas sua vantagem de peso permitiu que ele empatasse após uma luta que durou mais de duas horas e meia. Ele não compareceu para a luta decisiva, então Gama venceu o Cinturão John Bull por W.O.

Gama voltou para a Índia, onde se tornou uma celebridade. Ele enfrentou todos os adversários, reinando invicto como campeão mundial. Zbyszko lutou contra Gama novamente em 1928 — desta vez em um tradicional poço de terra indiano. Gama rapidamente se livrou dele, arremessando-o ao chão em apenas seis segundos e vencendo em 42 segundos.

A força e a resistência de Gama eram lendárias. Todos os dias, ele levantava horas antes do amanhecer — prática comum entre os lutadores indianos — e começava sua rotina de 2.000 *dands* (uma espécie de flexão) e 4.000 *baithaks* (agachamentos profundos). Sua habilidade era igualmente assustadora: poucos conseguiam tomar a ofensiva nas lutas contra ele, e aqueles que tentavam perdiam mais rapidamente do que aqueles que optavam por adiar. Sua combinação de poder, resistência e habilidade era incomparável.

Gama continuou a lutar até a divisão Índia-Paquistão em 1947. Ele se mudou para o Paquistão, perdendo sua riqueza, troféus e pensão estatal. Ele ficou incapaz de lutar contra os campeões por causa da amarga divisão política e religiosa que a divisão criou. Ele morreu em 1960.

William E. Fairbairn (1885–1960)

William Ewart Fairbairn nasceu na Inglaterra em 1885. Serviu na Infantaria Leve da Marinha Real de 1901 a 1907. Ao deixar o exército, ingressou na Polícia Municipal de Xangai.

Na China, Fairbairn entrou em contato com as artes marciais chinesas e japonesas. Como parte de um “esquadrão voador” estilo SWAT chamado para lidar rotineiramente com

arruaceiros, ele foi capaz de colocar seu treinamento em uso imediato e prático. Os registros policiais documentam seu envolvimento pessoal em mais de 600 brigas! Apesar de sua famosa resistência, Fairbairn não escapou ileso — na verdade, uma vez ele sobreviveu a uma surra por membros da Tríade que o deixaram para morrer. Isto apenas o encorajou a desenvolver ainda mais suas habilidades de combate desarmado. Ele treinou seus homens em “Defendu” — seu próprio estilo, simplificado para instrução rápida e eficácia. Em 1940, ele se aposentou do cargo.

Durante a Segunda Guerra Mundial, Fairbairn foi recrutado para ensinar combate corpo a corpo a comandos americanos e britânicos e a membros do OSS. Fairbairn e Eric Anthony Sykes (outro membro do esquadrão de Fairbairn em Xangai) desenvolveram um sistema de remoção de sentinelas e táticas rápidas e implacáveis para lidar com as tropas alemãs. Eles também desenvolveram uma faca — a faca de comando Sykes-Fairbairn — para usar com seu estilo. O coronel Rex Applegate, do OSS, também contribuiu para seu estilo, bem como para o treinamento de pistola, submetralhadora e rifle usado por essas tropas de operações especiais. Alguns dos ensinamentos de Fairbairn foram publicados no livro *Get Tough*. Fairbairn faleceu em 1960.

Oyama Masutatsu (“Mas Oyama”) (1923–1994)

Oyama Masutatsu nasceu Yong I-Choi na Coreia em 1923. Aos 15 anos, mudou-se para o Japão, na esperança de se tornar piloto militar. Porém, a vida como coreano no Japão era difícil e seus sonhos de aviação desapareceram. Ele adotou o nome Oyama em homenagem à família com quem morava e começou a treinar Caratê com Funakoshi Gichin (pág. 23). Ele fez progressos rapidamente, tendo treinado artes marciais chinesas enquanto estava na Coreia. Ele era *nidan* (faixa preta de segundo grau) aos 18 anos, quando se juntou ao exército.

Após a Segunda Guerra Mundial, Oyama começou a estudar Goju Ryu (págs. 155–156). Ele também praticou Judô (págs. 172–173), alcançando *yondan* (faixa preta de quarto grau) depois de apenas quatro anos. A vida de Oyama mudou mais uma vez depois de matar um agressor armado com uma faca com um único golpe na cabeça. Tirar uma vida o deixou angustiado. Ele sustentou a viúva e os filhos do falecido trabalhando em sua fazenda até que pudessem cuidar de si mesmos. Ele então se retirou para as montanhas por um ano e meio, meditando e desenvolvendo suas artes marciais em treinamento constante.

Oyama retornou à civilização a tempo de vencer o primeiro torneio de Caratê no Japão. Em 1952, ele percorreu os EUA durante um ano, enfrentando todos os adversários, de todos os estilos. Ele lutou 270 partidas, vencendo a maioria com um único golpe bem dado. Oyama acreditava que técnicas e posturas sofisticadas eram secundárias ao poder, e tanto seus chutes quanto socos eram fortes. Dizia-se que se você não conseguisse bloqueá-lo, você seria derrotado... mas se você o *bloqueasse*, seu braço quebraria! Por seu incrível soco poderoso, ele ficou conhecido como o “Mão de Deus”.

Oyama também é famoso pelas touradas, embora não no sentido tradicional — ele lutava desarmado com touros, colocando seu Caratê contra a força bruta. Diz-se que ele lutou com 52 touros no total, matando três e arrancando os chifres da maioria dos outros usando apenas as mãos. Em 1957, ele lutou contra um touro em uma exibição pública no México. O touro chifrou Oyama, mas ele se soltou... e então removeu um deles com um golpe de mão. Oyama ficou acamado por seis meses, mas após se recuperar voltou a lutar contra touros e a praticar artes marciais.

Oyama fundou o *caratê-dô* Kyokushin (págs. 156–157) e estabeleceu seu primeiro dojo oficial em 1956. Antes disso, ele e seus colegas se reuniram em um campo de Tóquio para praticar com poucas restrições, usando as mãos abertas ou os punhos envoltos em uma toalha. As lesões eram comuns e a taxa de abandono era prodigiosa. Ao longo dos anos, o Kyokushin se espalhou pelo mundo. Seu treinamento não é tão brutal quanto as primeiras aulas de Oyama, mas ainda tem uma merecida reputação de formar artistas marciais durões.

Oyama morreu de câncer de pulmão em 1994.

Bruce Lee (1940–1973)

Bruce Lee nasceu em São Francisco, Califórnia, em 1940. Seu pai — um artista popular — estava nos EUA para participar de uma peça. No entanto, Bruce cresceu em Hong Kong. Segundo a maioria dos relatos, ele era um bom garoto, embora indisciplinado; brincalhão, mas também temperamental e competitivo. Na adolescência, ele demonstrou habilidade como dançarino, vencendo uma competição de cha-cha em Hong Kong.

A introdução de Bruce às artes marciais veio de seu pai, que praticava Tai Chi Chuan (págs. 201–202). Bruce preferiu a arte mais direta do Wing Chun (págs. 205–206) e começou a treinar com Yip Man — um instrutor de uma longa linhagem de instrutores. Um talentoso e entusiasmado estudante de artes marciais, Bruce também praticava boxe no ensino médio. Seu temperamento o levou a muitas brigas menos decorosas com outros adolescentes da cidade, no entanto. Ele frequentemente lutava em desafios de contato total realizados em telhados ou becos, contra inimigos armados e desarmados. Foi um desentendimento com a polícia por causa de brigas que convenceu sua família a mandá-lo para os EUA para terminar os estudos. Ele chegou à América em 1959. Em 1964, enquanto estava na faculdade em Seattle, Washington, casou-se com Linda Emery, uma de suas alunas de kung fu.

Logo depois, Bruce começou a ensinar artes marciais em tempo integral, abrindo o que se tornaria uma rede de três escolas. Ele teve que recusar estudantes em potencial, apesar de suas altas mensalidades! Ele treinou pessoas de ambos os sexos e de qualquer origem racial. Isso causou um grande alvoroço na comunidade chinesa local. Um grupo de instrutores ofereceu a Lee um desafio formal: parar de ensinar não-chineses ou enfrentar um duelo. Bruce escolheu o duelo e venceu facilmente, perseguindo seu oponente pela sala até poder forçá-lo a se render. Os alunos de Lee eventualmente incluíam Kareem Abdul-Jabbar (visto em *Jogo da Morte*), Lee Marvin, James Coburn e Dan Inosanto.

Após o duelo, Bruce ficou infeliz. Ele havia vencido, mas sentiu que seu estilo era muito ineficiente para deixá-lo vencer tão rapidamente quanto deveria. Isso o levou a desenvolver um método de luta mais simplificado, que ficou conhecido como Jeet Kune Do (págs. 171–172): “o caminho do punho interceptador”. Bruce utilizou todo o seu conhecimento em artes marciais — boxe, esgrima e especialmente Wing Chun — para desenvolver sua arte. Ele acabou fechando suas escolas porque sentiu que elas estavam levando a um estilo rígido em vez do processo adaptativo que ele procurava criar.

Lee era um artista marcial fanático e um levantador de peso entusiasmado, e corria ou trotava diariamente. Ele também lia livros sobre artes marciais, musculação, corrida e anatomia. Nunca satisfeito com seu progresso, ele se desafiava constantemente, e buscava maneiras de trabalhar com mais eficiência. Ele pagou um preço por esse entusiasmo: enquanto fazia uma série de exercícios pesados para as costas sem o aquecimento adequado, ele lesionou o nervo sacral. Isso o mandou para o

hospital e ameaçou encerrar seus treinos permanentemente. Destemido, Bruce passou seu tempo no hospital preenchendo caderno atrás de caderno com pensamentos sobre artes marciais. Em 1975, essas anotações seriam publicadas postumamente como *O Tao do Jeet Kune Do*.

Hollywood descobriu Bruce Lee em 1966, enquanto ele demonstrava sua arte em um torneio de Caratê. Ele foi escalado como “Kato” na série de televisão *O Besouro Verde*. Esta não foi a primeira experiência de atuação de Lee. Dos seis anos até o final da adolescência, Bruce atuou em filmes de Hong Kong. No entanto, Lee achou difícil causar impacto em Hollywood — a indústria cinematográfica de lá resistia à ideia de uma estrela chinesa. Ele finalmente se mudou para Hong Kong para fazer filmes com a Golden Harvest Productions.

Em Hong Kong, Lee foi um tremendo sucesso. Seu primeiro filme, *O Dragão Chinês*, quebrou todos os recordes de bilheteria de Hong Kong. Cada um de seus dois filmes subsequentes, *A Fúria do Dragão* e *O Voo do Dragão*, superou o anterior. Ele fez as cenas de luta para um filme chamado *Jogo da Morte* antes de um projeto maior surgir — *Operação Dragão*.

Perto do auge de sua fama, logo após as filmagens de *Operação Dragão*, Bruce Lee morreu repentinamente. Sofrendo de uma forte dor de cabeça enquanto visitava um amigo, ele tomou remédios, deitou-se para tirar uma soneca e morreu durante o sono. Rumores sugeriram que sua morte foi

causada por envenenamento, overdose de drogas ou a técnica secreta das artes marciais, a “mão da morte”, usadas por rivais. A verdade foi mais simples: o remédio para dor de cabeça que ele tomou desencadeou um edema cerebral, matando-o. Anteriormente, Bruce já havia passado por um susto e foi ao hospital por causa de uma reação semelhante a um medicamento, mas nem ele nem o amigo que lhe deu o medicamento perceberam que continha ingredientes aos quais Lee era alérgico.

Após a morte de Lee, sua popularidade atingiu o auge. *Operação Dragão* lançou o gênero de filme de ação e o interesse pelas artes marciais chinesas e asiáticas explodiu. Hong Kong e Hollywood procuraram “o próximo Bruce Lee”, mas não encontraram ninguém que pudesse igualar seu carisma na tela, preparo físico fantástico e habilidade absoluta. Até hoje, objetos de decoração, livros e filmes de Lee continuam a ser vendidos. Seu legado de influência sobre as artes marciais na América é imensurável.

O filho de Bruce, Brandon, estava a caminho do modesto estrelato no cinema quando sofreu uma morte prematura no set de *O Corvo*. Brandon foi morto a tiros por uma arma que deveria disparar balas de festim. Embora indiscutivelmente um acidente, sua morte reacendeu teorias de conspiração sobre Mestres Secretos ou artistas marciais chineses furiosos que queriam destruir Bruce Lee e seu legado.

Bruce deixa sua esposa, Linda, e sua filha, Shannon.

MITOS E EQUÍVOCOS

Mitos e equívocos influenciam fortemente a “sabedoria comum” sobre as artes marciais. Isto não é surpreendente — o próprio mundo das artes marciais está cheio de lendas não verificáveis, alunos mal informados, afirmações exageradas e dados ruins!

TÁBUAS NÃO REVIDAM

O *tameshiwari* é a arte de usar golpes desarmados para quebrar coisas: tábuas, telhas, blocos de gelo e até pedras. Às vezes inclui quebrar tábuas *em chamas*, destampar garrafas de cerveja e apagar velas com a força de um golpe. O *tameshiwari* está intrinsecamente ligado ao Caratê no imaginário popular — especialmente porque muitas escolas o utilizam em demonstrações e promoções chamativas. Na realidade, é um aspecto menor e pouco prático das artes marciais.

O *tameshiwari* normalmente ocorre em condições altamente controladas. Os praticantes selecionam cuidadosamente a madeira — geralmente pinho — que não tem nós e tem veios claros. Eles escolhem telhas feitas de cerâmica conhecida por sua fragilidade e pelo fato de não se estilhaçarem em cacos afiados que podem cortar as mãos. Há muitos truques envolvidos também — alguns deles são como “pedalar com rodinhas” para iniciantes, outros são ferramentas de exibicionistas inescrupulosos. Isso inclui secar ou assar tábuas para remover sua elasticidade; separar várias tábuas com espaçadores para facilitar a quebra; e cortar blocos de gelo ao meio e congelá-los novamente com sal-gema entre as metades para esconder a falha.

O *tameshiwari* não é apenas para exibição. Os mestres de caratê costumam ensinar seus alunos a controlar socos e chutes durante a prática, para evitar lesões. O *tameshiwari* representa uma oportunidade para atacar com força total e se preparar para o contato real.

Os estilos asiáticos não são os únicos a enfatizar técnicas chamativas. Os lutadores gregos gostavam de demonstrar força, equilíbrio e destreza. Para mostrar sua habilidade sem lutar, eles quebravam pedras, ficavam em pé sobre um escudo azeitado enquanto as pessoas tentavam deslocá-los, e assim por diante. Mais recentemente, lutadores e boxeadores de circo ocidentais enfrentaram todos os que se apresentassem e distribuíam prêmios àqueles que conseguissem enfrentá-los.

*Nunca lute desarmado
por escolha própria.*

– Ned Beaumont,
Kill-As-Catch-Can

NÃO ENTRE APENAS COM AS MÃOS EM UMA BRIGA DE FACAS

No mundo real, os punhos não são páreo para as armas. Se um artista marcial desarmado enfrentar varas, facas, espadas, etc., provavelmente perderá. Mesmo que seja vitorioso, ele corre o risco de ser ferido.

Encenações Ruins

Um problema que dificilmente é exclusividade das artes marciais é o das encenações ruins. Em poucas palavras, se trata das demonstrações de habilidades marciais que não comprovam realmente o que se propõem a estabelecer. A maioria assume uma de duas formas: um evento deliberadamente encenado, ou a má ciência.

Eventos deliberadamente encenados são puro espetáculo — seja para entreter ou para enganar — por mestres que reivindicam poderes de chi, velocidade ou habilidade incríveis, ou outras habilidades especiais. Tais demonstrações *parecem* ocorrer em condições da “vida real”, mas na verdade envolvem adereços preparados e/ou sujeitos treinados ou orientados pelo mestre, normalmente em situações cuidadosamente preparadas. Espadas enfiadas em uma garganta podem ser frágeis “lâminas de exibição” projetadas para aparência vistosa e segura. As tábuas atingidas por um “golpe forte” podem ser assadas para remover a umidade, o que significa que quebrarão sob a mínima pressão. O mestre pode “nocautear” alunos cooperativos usando golpes de pontos de pressão ou “empurrá-los” pela sala usando seus poderes de chi. E assim por diante.

A má ciência envolve um esforço metódico para provar ou refutar uma afirmação sem o rigor científico adequado. Se o objetivo é demonstrar a impraticabilidade de uma técnica, as armas usadas podem ser inadequadas (por exemplo, uma réplica barata) ou empunhadas incorretamente (por exemplo, usar uma espada larga com técnicas de katana). Um teste de poderes chi pode carecer de qualquer tipo de grupo de controle. Um modelo computacional que “prova” que certas técnicas de artes marciais podem quebrar costelas ou pescoços com facilidade pode estar considerando condições impossivelmente ideais. Tais exercícios muitas vezes carecem da devida atenção às fontes, tornando mais fácil fazer passar afirmações frágeis e números imprecisos como verdadeiros.

Ambos os tipos de encenação ruim ajudam a perpetuar falsas afirmações sobre as artes marciais. Mesmo os mitos desmascarados com sucesso podem desfrutar de uma vitalidade incrível. A mitologia das artes marciais é *resiliente*... principalmente porque as pessoas *querem* acreditar nisso!

O **GURPS** reflete esta realidade. Um lutador armado que evita um ataque desarmado pode ferir seu atacante (pág. MB376). Um lutador desarmado que acerta um escudo devido a um bloqueio bem-sucedido, ou que atinge uma armadura devido a uma defesa *mal-sucedida*, pode se machucar (pág. MB379). Se esses resultados não parecerem graves o suficiente, o Mestre pode usar o *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124) para aumentar os riscos. Como as armas não sofrem dessas desvantagens — e desfrutam de alcance superior, dano por golpe em balanço, e/ou modificadores de ferimento — um lutador desarmado precisa ser muito mais habilidoso (e *sortudo*) do que um oponente armado para vencer ileso.

A *ficção* de artes marciais nem sempre funciona assim. Muitas vezes parece que o vilão que traz armas para uma luta acaba ficando *mais* vulnerável aos socos e chutes dos heróis! Capangas armados servem apenas para dar aos heróis a chance de se

exibirem ao desviar de flechas, quebrar espadas e esquivar-se de golpes de lança fora de hora. Arquivilões e capangas importantes que empunham armas contra heróis desarmados se saem melhor — mas o final inevitavelmente se resume a socos e pontapés. Aqueles que gostam desta convenção de gênero devem considerar o uso das regras em *Etiqueta de Combate Desarmado* (pág. 132).

Filmes em que os próprios heróis estão armados são uma exceção. Os filmes de *Chambara* adoram mostrar espadachins destruindo inimigos desarmados de maneira horrível, e os filmes *wuxia* geralmente se concentram na luta com espadas. O que importa é uma disputa justa — ambos os lados armados ou desarmados. E se um herói armado for desarmado e tiver que lutar dessa forma, certamente será vitorioso.

QUANDO VOU APRENDER COM ARMAS?

As artes marciais tradicionais se concentravam inteiramente no combate armado, enfatizavam as técnicas desarmadas, mas incluíam algum treinamento com armas, ou equilibravam os dois. Os mestres europeus incluíram a luta livre em seus estilos armados. Os mestres filipinos consideravam varas e facas ferramentas de treinamento e ensinavam aos alunos avançados essas mesmas técnicas mas sem armas. Apenas os estilos esportivos antigos minimizavam o treinamento com armas — e mesmo assim, esperava-se que os participantes, sendo homens fisicamente aptos, fossem proficientes em outro estilo, dominado pelas armas, para a guerra. Em suma, é historicamente impreciso separar as armas do combate desarmado. Ainda hoje, há partes do mundo onde é melhor presumir que os artistas marciais estão armados!

Isso não impede que as escolas modernas — especialmente aquelas que ensinam formas de arte ou esporte — reservem o treino com armas para os melhores alunos, ou o restrinjam a torneios e demonstrações. As razões para isso incluem filosofia (“domine seu corpo primeiro”), custo (as armas *custam caro*) e segurança (mesmo as armas de treinamento “mais seguras” são mais perigosas do que as mãos). Se um estilo for inteiramente baseado em armas, é provável que seja puramente uma forma de arte ou esporte; por exemplo, Épée (pág. 166) ou Kyudô (pág. 184).

Mesmo assim, a maioria dos estilos militares e policiais modernos — e alguns estilos baseados em armas — *treinam* em condições realistas. Os praticantes aceitam os ferimentos como o custo do realismo!

E “armas de artes marciais” capturam a imaginação popular de tempos em tempos, mesmo entre aqueles *sem* treinamento. Testemunhe a moda do nunchaku dos anos 70 ou a obsessão pelas “armas ninja” dos anos 80. Esse fascínio às vezes leva ao treinamento com armas em estilos que não foram feitos para usar armas.

ARTES MARCIAIS E A LEI

As artes marciais — armadas e desarmadas — têm uma relação interessante com a lei desde os primórdios de ambas. Em vários momentos da história, certas regiões aplicaram leis restritivas ao treinamento de artes marciais por classe ou por sexo; proibiram armas parcial ou completamente; e até mesmo proibiram o treinamento *desarmado*.

No mundo moderno, as habilidades de combate desarmado raramente são regulamentadas. No entanto, o *uso* de habilidades de luta pode, às vezes, resultar em problemas com a lei. Da mesma forma, uma jurisdição que impõe limites severos à posse e uso de armas de fogo ou facas provavelmente estenderá essas restrições às “armas de artes marciais” — embora geralmente seja possível transportá-las de e para as aulas de artes marciais sem maiores problemas.

Artes Marciais no Tribunal

Ao contrário da antiga lenda urbana, os faixas-pretas *não* precisam registrar as mãos como armas letais. Esse mito pode ser atribuído a manobras publicitárias antes de lutas de boxe profissional e a afirmações bizarras feitas em filmes. Em nenhum lugar do mundo moderno existe uma exigência legal para que artistas marciais treinados se registrem junto às autoridades.

No entanto, a experiência em artes marciais *pode* influenciar o caso contra um réu em julgamento por um crime violento. Se ele for um artista marcial, pode-se esperar que os investigadores tragam à tona seu histórico na tentativa de mostrar que ele teve o treinamento para causar danos — ou o conhecimento e a experiência para mostrar moderação. As principais considerações incluem se o ataque inicial foi provocado, se alguma das partes agiu em legítima defesa e se o artista marcial usou “força razoável”. Na maioria das jurisdições, o uso de força letal é permitido apenas se houver uma vida em risco. Nos EUA, há precedentes para considerar o treinamento em artes marciais de um agressor em uma alegação de legítima defesa; um tribunal poderia até considerar que alguém que atirou num agressor desarmado que ele sabia ser mestre em artes marciais estava agindo em “legítima defesa”. Por outro lado, assaltantes têm apresentado acusações de agressão contra as vítimas que os repeliram — e quanto mais feridos parecerem no banco das testemunhas, maiores serão as hipóteses de convencer o júri.

Aos olhos da lei, a melhor política é evitar uma briga. Se não for possível, então a “força razoável” — como conter o agressor sem feri-lo — é a segunda melhor opção. Em tal situação, a polícia pode optar por não intervir ou simplesmente mandar toda mundo para casa: sem dano, sem delito. Força desnecessária — por exemplo, bater num bêbado e pisoteá-lo depois de ele cair no chão, ou usar qualquer arma contra um homem desarmado — é uma excelente forma de atrair a *atenção* da polícia, mesmo em áreas relativamente sem lei. A postura de machão também não é uma ótima maneira de evitar problemas legais. Comentários como “Mesmo com aquela faca, ele não teve a menor chance contra mim!” e “Eu poderia matar um cara em três segundos!” não são propícios para uma defesa bem-sucedida.

Em última análise, a polícia, os magistrados, juízes, júri, etc., que examinam os eventos que levaram a uma briga ou agressão, podem ou não ver as coisas da perspectiva do artista marcial... e é o julgamento *deles* que conta. A força letal ou mesmo a força não letal desnecessária pode significar um tempo atrás das grades. O Mestre deve manter tudo isso em mente se os PdJs em uma campanha moderna ficarem muito “felizes com o caratê”.

Estas considerações podem não se aplicar em cenários históricos ou fictícios. Em alguns mundos de jogo, a nobreza pode possuir poder absoluto de vida ou morte sobre os plebeus. Um plebeu que atingisse um nobre, mesmo que levemente, poderia receber uma sentença de morte. Um nobre que mata um plebeu para testar sua nova técnica de espada pode ser culpado apenas de ostentação — ou, no máximo, de danificar a propriedade de outro nobre ao matar um camponês valioso.

Ensino

Durante a maior parte da história, tudo o que um aspirante a professor *precisava* era de vontade de pendurar uma placa em sua fachada. Os instrutores, portanto, variavam muito em termos de habilidade, capacidade de ensino, entusiasmo e valores cobrados. É claro que, se o duelo fosse legalizado, era improvável que os não qualificados arriscassem reivindicar a maestria, a menos que o dinheiro em jogo fosse excelente. Mas onde o duelo era ilegal ou desprezado, e as artes marciais raramente eram utilizadas em situações de raiva, os falsos mestres floresciam lado a lado dos verdadeiros.

Em algumas épocas e lugares, porém, os artistas marciais *precisavam* de uma licença para ensinar. Por exemplo, na Europa medieval e renascentista, aqueles que desejavam vender instrução às vezes precisavam de uma carta régia — que por sua vez exigia que produzissem uma certificação de sua maestria. Hoje não existem requisitos legais desse tipo, mas os lutadores modernos muitas vezes precisam se juntar a uma federação ou órgão organizador para poder competir.

Separada da questão de “quem é um mestre” está a questão das lesões — físicas, psicológicas ou sociais. Historicamente, se um aluno sofresse ferimentos ou se mostrasse menos hábil do que sua reputação exigia, o mestre poderia perder o patrocínio nobre ou a aprovação social. O professor poderia enfrentar a lei se *agredisse* um superior social — mesmo durante o treinamento. As preocupações dos professores modernos incluem seguros, ações judiciais (por ferimentos ou assédio), alunos indiferentes e pais preocupados. Qualquer uma dessas coisas pode levar a técnicas diluídas, ênfase em habilidades de Arte de Combate e treinamento sem contato.

Por último, um instrutor pode não querer ensinar técnicas letais a qualquer pessoa por medo de que um aluno irresponsável possa usá-las desnecessariamente, resultando em consequências legais! Esta era uma preocupação séria para os mestres históricos e uma razão realista (e relativamente benigna) para aplicar a lente “Treinado por uma Fraude” (pág. 145) a um estilo.

Estilo™

Os nomes de muitos estilos de artes marciais — por exemplo, Hwa Rang Do (págs. 170–171) e Shorinjikempo (veja *Kempo*, pág. 176) — e escolas (como a Dog Brothers Martial Arts, mencionada em *Escrima*, págs. 163–164) são *marcas registradas*. O **Artes Marciais** não acrescenta o sinal de marca registrada (™) por não ser um requisito legal para um jogo. O que a lei *exige* é que aqueles que vendem instrução de artes marciais sob estes nomes tenham a permissão do titular da marca.

Há uma boa razão para isso. Historicamente, o primeiro falso professor provavelmente montou seu negócio 15 minutos depois do primeiro professor verdadeiro. As leis atuais protegem as empresas desse tipo de roubo. É claro que uma marca registrada não diz nada sobre a qualidade da *arte marcial*. A lei de marcas registradas protege a fraude que deseja manter os golpistas concorrentes fora de seu território tão bem (ou tão mal), quanto também protege o verdadeiro mestre.

Os fundadores de estilos históricos teriam adotado marcas registradas se pudessem — especialmente as fraudes! Promotores como E.W. Barton-Wright (veja *Bartitsu*, pág. 174) teriam apreciado o verniz de legitimidade que uma marca registrada legal proporcionava quando tais coisas ainda impressionavam as massas. Na ausência dessa proteção, tanto o guerreiro como o vigarista tinham de recorrer a uma ação mais direta se quisessem defender-se contra o abuso do seu bom (ou pelo menos *popular*) nome...

CAPÍTULO DOIS

PERSONAGENS

Jon Gilbey gritou: “Não, Adrian. A guarda *alta!*” E não tão alto: “O que me deu na cabeça para ensinar uma garota?”

Adrian sorriu docemente e reposicionou sua espada de madeira lascada. “O fato de que Tom me ensinaria se você não o fizesse?”

Jon corou e então se concentrou no assunto em questão. “Lá vamos nós”, disse ele, balançando sua lâmina de madeira. “Um, dois, três!”

Adrian aparou habilmente.

Jon assentiu com aprovação. “Mais uma vez! Um, dois — *ai!*”

A arma de Adrian passou serpenteando pela de Jon e o atingiu na cabeça. Adrian sorriu novamente. “Você disse para não ser previsível.”

Jon esfregou a cabeça. “Ah, isso você não é. Muitas vezes me pergunto quem está ensinando quem aqui.”

Qualquer aventureiro pode conhecer algumas perícias de combate e ser um lutador capaz, mas isso por si só não o torna

um artista marcial. Um verdadeiro artista marcial se esforça para dominar um *sistema* de artes de combate. Ele se dedica ao aprimoramento físico, mental e possivelmente espiritual em busca desse objetivo. Ele provavelmente começou a treinar ainda jovem e desde então tem dedicado muito mais do que apenas seu tempo livre para aprender e praticar sua arte.

Esse estilo de vida geralmente só é prático para aqueles que estão isolados... ou são habilidosos o suficiente para trabalhar como lutadores, treinadores ou instrutores profissionais... ou têm a sorte de serem suficientemente ricos de forma independente, ou terem um patrono generoso. Manter um emprego normal e ainda ser um artista marcial talentoso e reconhecido exige uma determinação quase fanática! Em termos de jogo, o Mestre estaria no seu direito de proibir a Preguiça para tais personagens, exigir um valor alto de Vontade e talvez até tornar *obrigatórios* um ou mais dos seguintes traços: Fanatismo, Obsessão e Viciado em Trabalho.

Por outro lado, agentes da lei, soldados e outras pessoas em profissões que se colocam em contato com indivíduos fisicamente hostis frequentemente aprendem a lutar como parte do seu trabalho. E *qualquer pessoa* pode ter aulas de defesa pessoal ou praticar uma arte marcial esportiva para ficar em forma. Essas pessoas não são artistas marciais em tempo integral como os discutidos acima, mas podem justificar estar familiarizados com um estilo de luta e conhecer suas principais habilidades e técnicas — especialmente porque seus professores geralmente *são* artistas marciais profissionais, se sustentando dando aulas.

O Artes Marciais dá suporte a ambos os tipos de personagens. A diferença tem a ver com foco, não com quem venceria uma luta. Um artista marcial em tempo integral deve colocar a maior parte de seus pontos em ST, DX, HT, vantagens físicas e perícias e técnicas de seu estilo. Um aluno de meio período certamente pode estar em forma física semelhante. Ele também pode ser um bom lutador — talvez *melhor* do que um atleta dedicado, quando se trata de jogar para valer. Ele terá menos pontos em perícias de artes marciais e provavelmente *nenhum* ponto em seus estilos cinematográficos ou características opcionais (veja o Capítulo 5).



NÍVEL DE PODER

Os níveis de poder discutidos na pág. MB487 permanecem válidos tanto para artistas marciais por de meio período, quanto para de dedicação exclusiva. Algumas diretrizes:

Fraco (menos de 25 pontos): Nenhum artista marcial de carreira bem-sucedido terá tão poucos pontos! Aqueles em outras profissões precisarão de seus pontos para suas perícias profissionais — eles não terão pontos de sobra o suficiente para perícias em artes marciais. Este nível é mais adequado para as legiões de capangas desesperados que os heróis de ação enfrentam nos filmes de artes marciais.

Médio (25–50 pontos): Muito baixo para um artista marcial dedicado que não seja um jovem que está apenas começando. “Pessoas comuns” neste nível podem gastar um ou dois pontos para tomar aulas de artes marciais, mas ocupações perigosas que incluam artes marciais como treinamento no trabalho permanecem fora de alcance.

Competente (50–75 pontos): Este é provavelmente o nível mais baixo onde um artista marcial dedicado pode trabalhar como aventureiro — e somente se ele comprar algumas vantagens e se concentrar exclusivamente nas artes marciais. Recrutas inexperientes, militares ou policiais, terão pontos suficientes para cobrir suas perícias profissionais básicas e ainda aprender os rudimentos de uma arte marcial.

Excepcional (75–100 pontos): Nesse nível, é possível criar uma carreira respeitável nas artes marciais, embora ser uma “estrela” exija pontos extras das desvantagens e deixe pouco espaço para outras perícias. Um policial, soldado, etc., poderia ser bom em seu trabalho e ter pontos suficientes para ser competente também nas artes marciais.

Heroico (100–200 pontos): A maioria dos artistas marciais famosos do mundo real estão neste nível. Se eles se concentrarem nas artes marciais, serão *muito* bons — mas muitos distribuem seus pontos por perícias úteis para atuar, ensinar ou escrever. Indivíduos em outras profissões terão pontos suficientes para ter um desempenho sólido em uma profissão e em uma arte marcial. Este nível é ideal para jogos realistas do **Artes Marciais**. Permite que os PdJs sejam hábeis sem serem divinos ou unidimensionais.

Fenomenal (200–300 pontos): Como diz o **Módulo Básico**, este nível é adequado para papéis principais em filmes de kung fu! Aqueles com empregos comuns podem se dar ao luxo de ser artistas marciais heroicos e profissionais de classe mundial em sua área. Ambos os tipos de personagens são apenas marginalmente realistas, mas este é um bom nível inicial para jogos cinematográficos do **Artes Marciais** e campanhas de filmes de ação.

Lendário (300–500 pontos): Qualquer personagem que comece tão poderoso e tenha mais do que alguns pontos em perícias em artes marciais será um artista marcial habilidoso — mesmo que aparentemente seja outra coisa — a menos que seja intencionalmente projetado para ser fisicamente incompetente. Este nível é adequado para fundadores de estilo e heróis dos filmes *wuxia* e *chambara*.

Sobre-humano/Divino (mais de 500 pontos): Este é o domínio dos quadrinhos e dos videogames, onde “artes marciais” costumam ser um código para “superpoderes”. Atributos sobre-humanos e vantagens exóticas não *precisam* ofuscar as perícias, no entanto. Ao exigir que os PdJs gastem seus muitos pontos em níveis de atributos plausíveis e características mundanas, com as únicas exceções sendo as perícias de artes marciais cinematográficas e as vantagens especiais deste capítulo, o Mestre pode conduzir uma campanha que é verdadeiramente super-heroica, mas nada como “mutantes vestindo collants.”

NÍVEL DE REALISMO

Poucos campos são tão férteis para alegações extravagantes como as artes marciais. Tais pretensões, por sua vez, levam os céticos a duvidar até mesmo de feitos plausíveis e bem documentados, obscurecendo ainda mais a questão. Felizmente, o Mestre tem a palavra final sobre o que é “real” em *sua* campanha — o que é tão importante quanto o nível de poder.

Artistas Marciais Realistas

Artistas marciais realistas estão limitados às habilidades humanas normais. Pontuações de atributos acima de 15 devem ser raras — e DX, IQ e HT não podem exceder 20 em nenhum caso. ST pode ultrapassar 20, mas o Mestre pode restringir essas pontuações a praticantes de estilos que enfatizam a constituição física (por exemplo, Sumô, pág. 200). O Mestre também deve impor estritamente os limites das características secundárias:

- PV e PF não podem variar mais que 30% de ST e HT, respectivamente.
- Vont e Per não podem exceder 20 ou serem reduzidos em mais de quatro níveis.
- A Velocidade Básica deve permanecer dentro de $\pm 2,00$ do seu valor calculado.
- O Deslocamento Básico deve permanecer dentro de ± 3 metros/segundo do *seu* valor base.

Somente vantagens e desvantagens *mundanas* são permitidas; aquelas rotuladas como exóticas ou sobrenaturais estão fora de cogitação. Características mundanas descritas como “cinematográficas” — Apetrechos, Atirador, Defesas Ampliadas, Desenvolvedor, Língua Ferina, Mestre de Armas, Treinado por um Mestre, etc. — também são proibidas. O Mestre pode até querer proibir vantagens quase sobrenaturais como Empatia, Noção do Perigo, Serendipidade, Sorte, e Venturoso.

As restrições acima enfraquecem um pouco nas campanhas NT8+. Esteroides, cirurgia e assim por diante podem conceder habilidades físicas “sobre-humanas”, mesmo em cenários realistas. O **GURPS Bio-Tech** é indispensável para esses jogos.

Os PdJs realistas não podem aprender perícias que tenham vantagens proibidas como pré-requisitos. Isso elimina todas as perícias de artes marciais cinematográficas (para uma lista, veja *Treinado por um Mestre*, págs. 48–49) e mágicas. Seria razoável proibir perícias que também produzam efeitos sobrenaturais, como Alquimia, Conhecimento das Ervas, Deslumbrar, Exorcismo, Influência Musical, e Magia Ritualística.

Artistas marciais realistas podem ter qualquer total de pontos que o Mestre desejar... mas como sugerido em *Nível de Poder* (acima), qualquer coisa acima de 200 pontos beira o irrealista. Um lutador com 250 ou mais pontos em habilidades puramente realistas *não parecerá* realista durante o jogo! Ele será um “monstro de combate” cujos atributos extremos e níveis de habilidade lhe permitirão duplicar os efeitos das habilidades cinematográficas através da força bruta.

Mesmo em níveis de poder baixos, artistas marciais *plausíveis* deveriam gastar seus pontos igualmente em todas as perícias de seu estilo, não apenas naquelas úteis em um combate. A menos que sejam policiais, lutadores de rua ou soldados, eles provavelmente terão as perícias Arte ou Esporte de Combate em vez de perícias de combate, e é altamente improvável que tenham Reflexos em Combate. Não há nenhuma razão especial para permitir que artistas marciais de alta tecnologia tirem proveito de seu DX normalmente alto para ter níveis de habilidade incríveis em Armas de Fogo — a menos que sejam atiradores policiais ou militares. Se os jogadores quiserem jogar acima de tudo com lutadores letais, considere fazer uma campanha cinematográfica!

Alunos Iniciantes como PdJs

As diretrizes neste capítulo consideram que os PdJs são lutadores experientes, mas pode ser divertido jogar com artistas marciais que estão apenas começando. Se todos os PdJs forem estudantes, o Mestre pode exigir que *todos* comecem com o modelo *Aluno* (págs. 31–32) — ou sua própria variação dele — e estudem o mesmo estilo com um mestre comum. Quaisquer que sejam as regras básicas que o Mestre estabeleça, os heróis devem ter baixo poder. Como o modelo sugere, 75 pontos são típicos. Qualquer coisa acima de 100 pontos é cinematográfica... para um aluno.

A diversão dos PdJs alunos é que os jogadores podem vê-los crescer durante o jogo, avançando cuidadosamente em habilidades à medida que se aventuram. Do ponto de vista mecânico do jogo, a introdução gradual de novas habilidades e as regras de combate opcionais associadas permitem aos jogadores que não estão familiarizados com as **Artes Marciais** aprender as regras durante o jogo. A *rapidez* com que os alunos desenvolvem suas habilidades depende do Mestre.

Se o Mestre aplicar ao pé da letra o *Desenvolvimento Por Meio do Estudo* (pág. MB292) e exigir que até mesmo os pontos ganhos sejam gastos nas taxas indicadas ali, os alunos levarão *muitas* sessões de jogo para dominar seu estilo. Como as campanhas muitas vezes não duram tanto e como muitos jogadores só gostam do tema “completamente iniciante” em pequenas doses, o Mestre deve considerar o uso do *Treinamento Intensivo* (pág. MB293) para manter as coisas interessantes. Essa não é a única opção — mesmo que seja a mais realista. O Mestre pode permitir que os heróis aprendam conforme descrito em *A Sequência do Treinamento* (pág. 147), que resume tempos de treinamento longos e possivelmente realistas como uma jogada de dados e alguns minutos de jogo. Em um jogo cinematográfico, o Mestre pode até permitir que os jogadores gastem os pontos ganhos para aumentar seus níveis de habilidade sem parar para treinar!

De maneira alternativa, os alunos podem ser competentes em suas carreiras, mas iniciantes nas artes marciais. O único limite para esses PdJs é que eles não podem ter mais pontos em suas habilidades em artes marciais do que o indicado no modelo *Aluno*. Os heróis podem até não saber *nada* sobre artes marciais e, nesse caso, eles devem aprendê-las durante o jogo — veja *Aprendendo Novos Estilos Durante o Jogo* (págs. 146–147). Este é outro bom lugar para uma sequência do treinamento; por exemplo, para espiões aprendendo a ser ninjas em uma semana...

e níveis de habilidade sobre-humanos — e talvez um ou dois níveis de uma vantagem exótica como Resistência a Dano ou ST de Golpe — mas *não* perícias cinematográficas. Os feitos dos heróis são extraordinários porque os PdJs são uma matéria-prima extraordinária. Não há nada de místico acontecendo. O homem forte tem ST 25, não Golpe Poderoso. O lutador com a rapieira, pode atacar duas vezes por segundo porque seu nível de habilidade é alto o suficiente para absorver a penalidade de -6 do Golpe Rápido, e não porque Treinado por um Mestre permite que ele reduza a penalidade pela metade. E assim por diante.

Permitir todos os itens acima — e a maioria das vantagens cinematográficas em *Vantagens* (págs. 42–53) além disso — aproxima a campanha de um filme *wuxia* ou *chambara*. Ainda assim, os heróis estão limitados às habilidades dos mitos tradicionais das artes marciais. Eles voam projetando chi usando Salto Voador. Seus punhos têm RD porque eles esmurram placas de ferro por 10 anos. Eles não possuem superpoderes. Eles são artistas marciais *lendários*... mas eles ainda são *artistas marciais*.

Adicionar vantagens exóticas e sobrenaturais em geral transforma a campanha em um videogame ou história em quadrinhos de super-heróis que é apenas vagamente baseado em artes marciais. Os heróis *possuem* super-

poderes — eles voam, disparam chamas com os punhos e têm pele que resiste a balas. Os jogadores em uma campanha “de quadrinhos clássicos de super-heróis” ou “exagerada” provavelmente irão querer acesso ao **GURPS Poderes**, bem como ao **Artes Marciais** ao criar seus PdJs!

Assim como suas contrapartes realistas, os artistas marciais cinematográficos podem ter qualquer nível de pontos total que o Mestre desejar. A disponibilidade de habilidades chamativas e *caras* significa que o estilo cinematográfico de jogo funciona melhor em níveis de poder generosos — provavelmente acima de 200 pontos, talvez mais — mas uma campanha cinematográfica não precisa ser poderosa. “Cinematográfico” tem mais a ver com atitude do que com poderes legais. O Mestre deve ler *Campanha Cinematográfica* (pág. MB488) e exigir que os jogadores façam o mesmo. No entanto, não há como negar a ligação entre “alto poder” e “cinematográfico” nos jogos de artes marciais. Com um nível de poder suficientemente alto, mesmo uma campanha que não permite habilidades especiais parecerá cinematográfica!

Artistas Marciais Cinematográficos

Os artistas marciais cinematográficos estão livres de algumas, da maioria, ou de todas as limitações descritas para os artistas marciais realistas. O Mestre decide até onde ir.

A opção mais simples é não permitir habilidades sobre-humanas além de Arqueiro Heroico, Mestre de Armas, Treinado por um Mestre, e perícias cinematográficas. Em níveis de baixo poder, isso pode parecer mais autêntico do que uma campanha “realista” de alto poder. Por exemplo, muitas pessoas acham mais fácil aceitar que um mestre de artes marciais idoso (e presumivelmente habilidoso) com ST 10 possa quebrar tábuas usando Golpe Debilitante do que que um jovem guerreiro possa ter ST 20 — mesmo que este último seja realista ao pé da letra das regras. Este tratamento se adapta a cenários onde o mundo se parece com o nosso e tudo o que é incomum está escondido em mosteiros, raramente visto fora das batalhas secretas entre mestres.

Para se sentir mais próximo de um conto de espadachim ou de espada e feitiçaria, permita atributos, características secundárias



MODELOS DE PERSONAGEM

Abaixo estão modelos para tipos de personagens especialmente adequados para PdJs em jogos do *Artes Marciais*. Para usar um modelo, basta pagar seu custo em pontos, escolher quaisquer opções deixadas em aberto no modelo e observar quais habilidades isso lhe proporciona. Para personalizar seu PdJ, gaste seus pontos restantes — e quaisquer pontos adicionais decorrentes de peculiaridades ou desvantagens pessoais — no que quiser (sujeito à aprovação do Mestre). Consulte *Como Usar um Modelo de Personagem* (pág. MB258) para mais detalhes.

Cada modelo reserva pontos para um estilo de artes marciais, mas *não* lista as habilidades individuais nas quais gastá-los. Para personalizar o personagem, escolha um estilo do Capítulo 5 e gaste esses pontos reservados em seus componentes, conforme explicado em *Componentes de um Estilo* (págs. 141–143). A seção “Observações de Personalização” do modelo sugere estilos especialmente adequados, juntamente com “lentes de estilo” apropriadas em *Escolhendo um Estilo* (págs. 144–146).

Somente os modelos *Aluno* (págs. 31–32), *Competidor* (pág. 34), *Instrutor* (págs. 39–40), e *Monge* (págs. 40–41) retratam artistas marciais de “carreira”. Todos os modelos restantes fornecem características para heróis que trabalham em empregos onde a experiência em artes marciais pode ser útil. Estes não retratam membros *típicos* dessas profissões, mas pessoas incomuns que optaram por investir muito tempo no treinamento em artes marciais, seja por razões de filosofia pessoal ou para impressionar potenciais empregadores.

Os modelos básicos consideram um jogo realista de 100 a 150 pontos. No entanto, cada um tem uma ou duas “lentes” que o convertem num modelo adequado para uma campanha cinematográfica de 200 a 250 pontos. O Mestre deve usar o limite mais alto dessas faixas de pontos se quiser que os PdJs sejam naturalmente talentosos e bem treinados, já que os modelos mantêm os atributos modestos (entre 10 e 13) e focam nos níveis de habilidade. Da mesma forma, o modelo *Instrutor* é destinado a um mestre — alguém que é, por definição, melhor que a maioria dos artistas marciais — e exige cerca de 200 pontos em um jogo realista ou 300 pontos em um jogo cinematográfico.

Lembre-se de que os modelos não são obrigatórios nem impositivos. Você pode usá-los “do jeito que estão”, alterá-los ou ignorá-los e criar um PdJ do zero. Mas mesmo que você opte por ignorá-los, vale a pena dar uma olhada em *ideias* que possam ajudá-lo com o conceito de seu personagem.

Aluno

75 pontos

Você é um novato nas artes marciais — mas talentoso e determinado. Você compensa sua falta de experiência com energia juvenil. Com o tempo, você poderá se tornar um exemplo modelo de *qualquer* dos arquétipos retratados pelos outros modelos. Por enquanto, você treina, fazendo quaisquer sacrifícios que isso exija de você. Você pode passar todo o seu tempo livre na academia — ou, se for um aluno tradicional, morar com seu mestre e trabalhar como seu servo.



Estilete

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre ST +1 [10], HT +1 [10], PV +1 a +3 [2/PV], Vont +1 a +3 [5/nível], PF +1 a +3 [3/PF], Ambidestria [5], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Hipoalergia [10], Idioma (Rudimentar) [2], Lamentável [5], Obstinado [5], Patrono (Mestre de artes marciais; 6 ou menos) [8] ou (9 ou menos) [15], ou Qualidades do Estilo [1/qualidade].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre Dever (Mestre; Inofensivo; 12 ou menos) [-5] ou (15 ou menos) [-10], Excesso de Confiança [-5*]†, Fanatismo (Mestre, escola, ou estilo) [-15], Obsessão (Alcançar uma graduação específica) [-5*], ou Viciado em Trabalho [-5]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre Amigável [-5] ou Gregário [-10], Baixa Autoestima [-10]†, Convulsões Pós-combate [-5*], Credulidade [-10*], Estigma Social (Menor de Idade) [-5], Fantasias (veja págs. 53–54) [-5 a -15], Fácil de Decifrar [-10], Impulsividade [-10*], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5], Riqueza (Batalhador) [-10] ou (Pobre) [-15], ou Senso do Dever (Mestre) [-2] ou (Colegas alunos) [-5].

Perícias Primárias: Trato Social (Dojo) (F) IQ+2 [4]-12 e 15 pontos em perícias e técnicas de um estilo de artes marciais (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Corrida (M) HT [2]-12 e Levantamento (M) HT [2]-12.

Perícias de Antecedentes: 6 pontos escolhidos dentre Perícias de Passatempo (qualquer), DX/F ou IQ/F; Esportes (qualquer), DX/M; Primeiros Socorros, Jogos de Entretenimento (qualquer), Cuidados com a Casa, ou Trato Social (Servo), todas IQ/F; Culinária, IQ/M; ou Boemia, HT/F.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Baixa Autoestima e Excesso de Confiança são incompatíveis.

Lente

Cinematográfico (+75 pontos): Adicione 60 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1–3 [5 ou 10/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 (Vários Golpes, +20%) [30], Ataque Inato [Varia], Bloqueio Ampliado 1–3 [5/nível], Chi Poderoso 1–2 [15/nível], Destino [5, 10, ou 15], Equilíbrio Interior 1–2 [15/nível], Esquiva Ampliada 1–2 [15/nível], Mestre de Armas [20–45], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], Treinado por um Mestre [30], ou Talento Instintivo 1–2 [20/nível]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 15 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); alunos geralmente treinam Golpe Debilitante e Sensibilidade.

Observações de Personalização

Estilos: É possível ser aluno de *qualquer* estilo. Se um homem comum na rua tiver treinamento em artes marciais em um jogo moderno, é mais provável que ele conheça Caratê (págs. 154–156),

Judô (págs. 172–173), Kendô (pág. 179), Luta Livre Greco-Romana (pág. 189), Tae Kwon Do (pág. 201), Tai Chi (a versão meditativa da pág. 202, e não Tai Chi Chuan), Wing Chun (págs. 205–206) ou Wushu (págs. 206–207), a depender de sua cultura. O Aikidô (pág. 149) e o Hapkido (pág. 168) estão crescendo em popularidade no Ocidente, assim como artes ativamente promovidas como Hwa Rang Do (págs. 170–171) e Kempo (pág. 176).

Lentes do Estilo: Veja as lentes sugeridas para o tipo de artista marcial que o aluno almeja ser. As aulas na típica academia moderna levam à “Defesa Pessoal”. “Treinado por uma Fraude” infelizmente é comum.

Assassino

100 pontos

Você é um assassino silencioso. Você pode ser um ninja, um agente do governo, um matador contratado ou um maluco perigoso com uma agenda própria. Seja quais forem suas motivações, você escolheu as artes marciais como ferramenta. O combate desarmado é valioso para eliminar alvos que nunca permitiriam uma arma se aproximar, enquanto as armas “tradicionais” — arcos, facas, etc. — são mais silenciosas e menos casuais do que armas de fogo ou explosivos. O truque é se aproximar o suficiente... e nisso você é um especialista.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vont 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre DX +1 [20], IQ +1 [20], Per +1 a +4 [5/nível], Equilíbrio Perfeito [15], Familiaridade Cultural [1/cultura], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Identidade Alternativa (Ilegal) [15] ou Apagado [10], Noção do Perigo [15], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Rosto Sincero [1], Sentidos Aguçados (qualquer) 1–5 [2/nível], Visão Noturna 1–9 [1/nível], ou Visão Periférica [15].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Dever (Agência, clã, ou guilda; Extremamente Perigoso; 12 ou menos) [-15] ou (15 ou menos) [-20], Estigma Social (Ficha Criminal) [-5], Intolerância (País ou outro grupo grande) [-5], Obsessão (Assassinar um alvo específico) [-5*], Segredo (Assassino profissional) [-20], ou Senso do Dever (Clã ou guilda) [-5]. • Outros -20 pontos escolhidos dentre Circunspeção [-10], Código de Honra (Cumpridor de Contrato) [-5], Insensível [-5] ou Pouca Empatia [-20], Marca Registrada [-5, -10, ou -15], Paranoia [-10], Pesadelos [-5*], Sanguinolência [-10*], Solitário [-5*], ou Sono Leve [-5].

Perícias Primárias: Uma entre Disfarce (M) IQ+2 [8]-14 ou Furtividade (M) DX+2 [8]-14. • Gaste mais 20 pontos em perícias e técnicas de um estilo de combate (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Escolha quatro entre Entrada Forçada (F) DX+1 [2]-13; Escalada (M) DX [2]-12; Camuflagem ou Trato Social (Servo), ambas (F) IQ+1 [2]-13; Armadilhas, Arrombamento, Dissimulação, Lábria, Ocultamento, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança), ou Perseguição, todas (M) IQ [2]-12; ou Venefício (D) IQ-1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Escolha três entre Conhecimento do Terreno (qualquer) ou Trato Social (Máfia), ambas (F) IQ [1]-12; ou Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo ou Armas de Projétil), Explosivos (Demolição ou Fogos de Artifício), ou Manha, todas (M) IQ-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lente

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Adaptabilidade Cultural [10], Apetrechos (Apenas para o estilo, -20%) [4/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Camaleão Social [5], Chi Poderoso 1–4 [15/nível], Garras Cegas [3], Golpeadores (Contusão) [5], Mestre de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Reflexos em Combate [15], Resistência a Dano 1–2 (Parcial, Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1–2], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Arte da Invisibilidade, Escalada do Lagarto, e Passos Leves são úteis para perseguir suas vítimas.

Observações de Personalização

Estilos: Os ninjas devem conhecer Taijutsu (págs. 203–204) e pelo menos um outro estilo entre Kenjutsu (págs. 176–178), Kusarijutsu (pág. 182), Kyujutsu (pág. 183) ou Shurikenjutsu (págs. 197–198); aqueles que atuam em filmes B frequentemente praticam Kobujutsu (págs. 178–179). Luta com Adaga (pág. 185) ou Luta com Espada Curta (págs. 186–187) serviriam bem para assassinos realistas em *qualquer* cenário pré-moderno. Os agentes modernos do governo normalmente aprendem alguma forma de Corpo a Corpo Militar (págs. 160–163). Assassinos cinematográficos ocasionalmente dispensam armas por estilos agressivos, como Bandô (págs. 151–152) e Muay Thai (págs. 190–191), ou aqueles com ataques letais de pontos de pressão, como Chin Na (págs. 157–158), Hwa Rang Do (págs. 170–171) e Kalaripayit (págs. 175–176).

Lentes do Estilo: Ninjas tradicionais não precisam de lente. Faz sentido usar “Militar” para um agente moderno do governo, enquanto “Rua” é adequada a um assassino a serviço da máfia ou um louco de filmes de suspense.

Combatente do Crime

100 pontos

Você usa habilidades em artes marciais para defender a justiça ou manter a paz. Você pode ser um guarda em uma época ou lugar onde lutadores habilidosos são comuns (como o Japão feudal), um policial moderno que prefere subjugar criminosos sem a finalidade letal de uma bala, ou um vigilante que atua desarmado porque as armas não estão disponíveis ou atrairiam atenção indesejada. Uma alternativa interessante — embora improvável — é o detetive encarregado de solucionar crimes relacionados às artes marciais.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vont 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre Per +1 a +3 [5/nível], Duro de Matar 1–5 [2/nível], Intuição [15], Noção do Perigo [15], Poderes Legais [5, 10, ou 15] e Hierarquia Policial 0–4 [5/nível]†, Qualidades do Estilo [1/qualidade], Reflexos em Combate [15], ou Sentidos Aguçados (qualquer) 1–5 [2/nível].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: Uma entre Dever (Agência da lei; 12 ou menos) [-10]†, Identidade Secreta (Herói com capa, vingador mascarado, etc.) [-10], ou Segredo (Vigilante) [-10]. • Outros -30 pontos escolhidos dentre Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Intolerância (Criminosos) [-5], Obsessão (Prender um criminoso específico) [-5*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10] ou (Incapaz de Matar) [-15], Senso do Dever (Cidadão cumpridor da lei) [-10], Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (qualquer) (F) IQ+1 [2]-13; Criminologia (M) IQ+1 [4]-13; e 20 pontos em perícias e técnicas de um estilo de combate (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Manha (M) IQ [2]-12 e Observação (M) Per [2]-12. • Escolha ainda *cinco* entre Entrada Forçada ou Habilidade com Nós, ambas (F) DX+1 [2]-13; Condução (Automóvel) ou Furtividade, ambas (M) DX [2]-12; Assuntos Atuais (Regional) ou Trato Social (Polícia), ambas (F) IQ+1 [2]-13; Interrogatório ou Perseguição, ambas (M) IQ [2]-12; Intimidação (M) Vont [2]-12; ou Rastreamento ou Revistar, ambas (M) Per [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Duas entre Análise de Informação, Jurisprudência (Criminal ou Policial), Perícia Abrangente (Hoplologia), Perícia Forense, ou Tática, todas (D) IQ-1 [2]-11; ou Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Dever deve acompanhar Poderes Legais.

Lente

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1-3 [5 ou 10/nível], Apetrechos [5/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Chi Poderoso 1-4 [15/nível], Desenvolvedor [25], Esquiva Ampliada 1-3 [15/nível], Mestre de Armas [20-45], Noção do Tempo Ampliada [45], Propósito Maior [5], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], Talento Instintivo 1-3 [20/nível], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Kiai, Mãos Hipnóticas, e Pontos de Pressão são úteis para prender prisioneiros.

Del Duque (350 pontos)

Del Duque é um lutador mexicano mascarado e detetive freelancer. Cada aventura de Del Duque começa com nosso herói desfrutando de uma refeição em algum local exótico enquanto lê o jornal. *Sempre* há um crime não resolvido nas notícias, e a manchete *sempre* sugere a ação que está por vir (“Ladrões vestidos de ninja roubam tesouros de arte!”).

Depois de uma breve investigação durante a qual Del Duque inevitavelmente se depara com pistas que a polícia ignorou, ele impressiona a polícia ao identificar os culpados como mestres do mal de um estilo de luta obscuro. Ele segue a trilha até o esconderijo dos criminosos, entra furtivamente e usa uma voadora com os dois pés para derrubar o vigia. Em segundos, o resto dos gangsteres ataca e também são derrotados. Então o chefe aparece e golpeia Del Duque algumas vezes — mas Del Duque logo agarra seu punho, torce seu braço e aplica seu golpe marca registrada “aperto de dor” para forçar a rendição. Quando a polícia chega, Del Duque já está amarrando os bandidos.

Del Duque vive em um mundo de filmes B onde todo mundo fala espanhol, ninguém acha estranho que ele esteja constantemente mascarado (ou pergunta como ele consegue comer com a máscara) e um lutador solitário é mais capaz do que toda a força policial. Ele não parece tão rápido ou habilidoso, mas sempre vence. Ele é definitivamente um herói cinematográfico!

Del Duque tem apenas 1,80 m, mas deve pesar pelo menos 150 kg. Ele foi inspirado no modelo *Combatente do Crime* (págs. 32-34) e mistura Luta Livre de Combate (págs. 188-189) com Luta Livre Profissional (pág. 190).

ST 16 [60]; **DX** 14 [80]; **IQ** 14 [80]; **HT** 14 [40].

Dano 1d+1/2d+2; BC 26,5 kg; PV 16 [0]; Vont 14 [0]; Per 14 [0]; PF 14 [0].

Velocidade Básica 6,00 [-20]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 10*; Aparar 12*.

Antecedentes Sociais

NT: 8 [0].

FC: Ocidental [0].

Idiomas: Espanhol (Materna) [0].

Vantagens

Hipotalgia [10]; Intuição [15]; Propósito Maior (Apresentar criminosos à justiça) [5]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 1 (Pele Resistente, -40%) [3]; Serendipidade 1 [15]; Treinado por um Mestre [30].

Qualidades: Exercícios Especiais (RD 1, Pele Resistente); Familiaridades com o Estilo (Luta Livre de Combate; Luta Livre Greco-Romana); Rosto Sincero (Apenas mascarado!). [4]

Desvantagens

Gordo [-3]; Honestidade (12) [-10]; Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10]; Identidade Secreta [-10]; Senso do Dever (Cidadão cumpridor da lei) [-10].

Peculiaridades: Considera máscaras perfeitamente normais; Passa horas lendo os jornais, procurando por crimes de alto perfil; Raramente fala; Sempre usa a Voadora com os Dois Pés ao fazer um ataque surpresa; Usa uma capa, mesmo que os oponentes possam agarrá-la. [-5]

Perícias

Acrobacia (D) DX-1 [2]-13; Artes com Briga (F) DX [1]-14; Artes com Luta Greco-Romana (M) DX [1]-14†; Assuntos Atuais (Manchetes) (F) IQ [1]-14; Briga (F) DX+2 [4]-16; Condução (Automóvel) (M) DX-1 [1]-13; Conhecimento Oculto (Estilos Secretos) (D) IQ [2]-14; Conhecimento do Terreno (Mundo) (F) IQ [1]-14; Criminologia (M) IQ-1 [1]-13; Esportes com Luta Greco-Romana (M) DX [1]-14†; Furtividade (M) DX [2]-14; Golpe Poderoso (D) Vont [4]-14; Habilidade com Nós (F) DX [1]-14; Intimidação (M) Vont [2]-14; Judô (D) DX [4]-14; Jurisprudência (Criminal) (D) IQ-2 [1]-12; Luta Greco-Romana (M) DX+2 [8]-16; Manha (M) IQ [2]-14; Observação (M) Per [2]-14; Perícia Forense (D) IQ-2 [1]-12; Pontos de Pressão (D) IQ [4]-14; Postura Imóvel (D) DX [4]-14.

Técnicas: Segurar com a Mão (Luta Greco-Romana) (D) [4]-12*; Torção de Braço (D) [5]-16; Voadora com os Dois Pés (Briga) (D) [2]-16.

* Inclui +1 pelos Reflexos em Combate.

† Baseado no valor predefinido da Luta Greco-Romana.

Observações de Customização

Estilos: Taihojutsu (págs. 202–203) merece uma menção especial porque foi *inventado* para agentes da lei. A maioria dos estilos de luta agarrada — incluindo Aikijutsu (pág. 149), Judô (págs. 172–173), Jujutsu (págs. 173–174), e Luta Livre (págs. 188–190) — são adequados para subjugar bandidos. Ser capaz de bater com força também é útil. Detetives fictícios do século XIX podem usar Bartitsu (pág. 174) ou Savate (págs. 196–197); heróis pulp e policiais práticos preferem Boxe (págs. 152–153); vigilantes modernos optam por estilos com “respeito nas ruas” como Capoeira (págs. 153–154), Jeet Kune Do (págs. 171–172), e Kajukenbo (págs. 174–175); e todos estão familiarizados com as habilidades de Shurikenjutsu (págs. 197–198) de um famoso “cavaleiro das trevas” que combate o crime.

Lentes do Estilo: “Polícia” é provável para um policial real. Um vigilante pode ter “Defesa Pessoal” ou “Rua”, dependendo de quão agressivos são seus métodos.

Competidor

100 pontos

Você é um competidor em tempo integral em um esporte de combate como boxe, esgrima ou sumô. Você pode ser um atleta olímpico em busca de medalhas, um atleta profissional ou um valentão no circuito clandestino. Os estereótipos não precisam se aplicar a você: nem todo atleta olímpico é “bonzinho”, os atletas não são universalmente estúpidos e gananciosos, e os caras durões não precisam ser sanguinários. Uma coisa quase certamente é verdadeira: você está lutando ou treinando a maior parte do tempo.

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14,5 kg; PV 12 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], PV +1 a +3 [2/PV], Vont +1 a +4 [5/nível], PF +1 a +3 [3/PF], Ambidestria [5], Aparar Ampliado 1 [5 ou 10], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Destemor 1–5 [2/nível] ou Fleuma [15], Esquiva Ampliada 1 [15], Difícil de Subjugar 1–5 [2/nível], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Golpeadores (Contusão; Membro, Canela, -20%) [4], Hipoalgia [10], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Reputação (Campeão) [Varia], ou Riqueza (Confortável) [10] ou (Rico) [20].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Código de Honra (“Luta limpo”) [-5] ou Segredo (Trapaceiro, cai-cai, lutador dopado, etc.) [-5], Excesso de Confiança [-5*], Obsessão (Ganhar um título) [-5*] ou (Tornar-se o melhor do mundo) [-10*], ou Viciado em Trabalho [-5]. • Outros -20 pontos escolhidos dentre os citados anteriormente ou Aparência (Sem Atrativos) [-4] ou (Feio) [-8], Inimigo (Competidor de habilidade equivalente; Rival; 6 ou menos) [-2] ou (9 ou menos) [-5], Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5] ou (Incapaz de Matar) [-15], Reputação (veja pág. 54) [Varia], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: 30 pontos em perícias e técnicas de um estilo de esporte ou combate (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Escolha duas entre Ciclismo (F) DX+1 [2]-13, Controle de Respiração (D) HT-1 [2]-11, Corrida (M) HT [2]-12, Esportes (qualquer) (M) DX [2]-12, Levantamento (M) HT [2]-12, ou Natação (F) HT+1 [2]-13.

Perícias de Antecedentes: Trato Social (Dojo) (F) IQ [1]-10.

• Gaste mais 4 pontos em Assuntos Atuais (Esportes), Jogos de Entretenimento (qualquer), ou Primeiros Socorros, todas IQ/F; Dissimulação, Jogos de Azar, ou Manha, todas IQ/M; Intimidação, Vont/M; ou Auto-Hipnose, Vont/D.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lentes

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1–3 [5 ou 10/nível], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Chi Poderoso 1–4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1–3 [15/nível], Mestre de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Recuperação da Consciência [10], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], Resistência a Dano 1–2 (Parcial, Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1–2], ST Braçal +1 ou +2 [5 ou 10], ST de Golpe +1 ou +2 [5 ou 10], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Golpe Poderoso é excelente para um golpe final.”

Valentão (+100 pontos): Você é um brutamonte! Apesar de não ter habilidades “místicas”, seus dons são tão cinematográficos quanto. Adicione +1 a ST [10] e 90 pontos escolhidos dentre ST +1 a +9 [10/nível], HT +1 a +9 [10/nível], PV +1 a +10 [2/PV], Vont +1 a +10 [5/nível], PF +1 a +10 [3/PF], Ataque Adicional (Vários Golpes, +20%) 1–3 [30/nível], Recuperação da Consciência [10], Resistente a Lesões no Braço (+3) [1], Resistente a Lesões no Pescoço (+3) [1], Resistência a Dano 1 ou 2 (Pele Resistente, -40%) [3 ou 6], ST Braçal +1 ou +2 [5 ou 10], ST de Golpe +1 ou +2 [5 ou 10], ou ST de Levantamento +1 ou +2 [3 ou 6].

Observações de Personalização

Estilos: Os estilos para competidores históricos incluem Boxe (págs. 152–153), Luta Livre Greco-Romana (pág. 189), Pancrácio (pág. 194) e Sumô (pág. 200). Os estilos esportivos mais comuns hoje são Caratê (págs. 154–156), Esgrima Esportiva (pág. 166), Judô (págs. 172–173), Kendô (pág. 179), Luta Livre Profissional (pág. 190), e Tae Kwon Do (pág. 201). Entre aqueles que competem em artes marciais mistas e eventos sem restrições, Bandô (págs. 151–152), Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174), Muay Thai (págs. 190–191), Sambo (págs. 162–163) e Luta Livre de Submissão (pág. 189) são populares.

Lentes do Estilo: Este modelo é uma lente de estilo — embora complexa — mas um competidor que compete em torneios organizados pelas forças armadas pode ter “Militar”, enquanto aquele que luta em eventos ilegais pode justificar “Rua”.

Dublê

100 pontos

Você substitui estrelas de cinema (embora provavelmente não as habilidosas descritas em *Estrela do Cinema*, págs. 37–38) e interpretam vilões sem nome em filmes de artes marciais. Um dublê pode trabalhar como acrobata, *cowboy*, motorista, atirador e muitas outras coisas, tudo no mesmo filme. Você é bom em algumas dessas coisas, mas é ótimo em *lutar*. A maioria de suas habilidades em artes marciais é voltada para o que parece bom, mas a coisa real parece melhor, e você sabe o suficiente sobre isso para ser convincente.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 10 [-6]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], PV +1 a +3 [2/PV], Velocidade Básica +1 [20], Deslocamento Básico +1 a +3 [5/nível], Destemor 1–5 [2/nível] *ou* Fleuma [15], Duro de Matar 1–5 [2/nível], Esquiva Ampliada 1 [15], Equilíbrio Perfeito [15], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Flexibilidade [5], Hipoalergia [10], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Recuperação Acelerada [5] *ou* Recuperação Muita Acelerada [15], ou Venturoso [15].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Compulsão (Busca pela emoção) [-5*], Dever (Agente, produtor, ou estúdio; 9 ou menos) [-5] *ou* (12 ou menos) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Impulsividade [-10*], No Limite [-15*]. • Outros -20 pontos escolhidos dentre as características acima ou Acima do Peso [-1] *ou* Gordo [-3], Boemia Compulsiva [-5*], Deficiências Menores (Ferimento antigo) [-1], Fantasias (veja págs. 53–54) [-5 a -15], Gigantismo [0], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5] *ou* (Incapaz de Matar) [-15], Reputação (veja pág. 54) [Varia], Teimosia [-5], Trapaceiro [-15*], Vício Menor (Analgésicos comuns) [-1].

Perícias Primárias: Acrobacia (D) DX+2 [12]-14; Salto (F) DX+1 [2]-13; Encenação de Combate (M) DX+1 [4]-13; e 20 pontos nas perícias e técnicas de quase qualquer estilo (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Atuação (M) IQ+1 [4]-11. • Escolha ainda *duas* entre Paraquedismo (F) DX+2 [4]-14; Cavalgar (qualquer), Condução (qualquer), Engolidor de Fogo, Escalada, ou Esportes (qualquer), todas (M) DX+1 [4]-13; Fuga (D) DX [4]-12; Dissimulação ou Mergulho, ambas (M) IQ+1 [4]-11; Natação (F) HT+2 [4]-14; ou Esqui ou Patinação, ambas (D) HT [4]-12.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre Armas de Fogo (qualquer), DX/F; Maquiagem ou Primeiros Socorros, ambas IQ/F; Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) ou Explosivos (Fogos de Artifício), ambas IQ/M; ou Artista (Decoração de Cena), IQ/D.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lentes

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1–3 [5 ou 10/nível], Apetrechos (Apenas para o estilo, -20%) [4/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Chi Poderoso 1–4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1–3 [15/nível], Mestre de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Recuperação da Consciência [10], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], Resistência a Dano (Pele Resistente, -40%) 1 ou 2 [3 ou 6], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); o Mestre pode permitir o uso de Golpe Debilitante ao bater com o corpo através de portas e janelas.

Valentão (+100 pontos): Como o dublê cinematográfico acima, você realiza acrobacias “impossíveis”. A diferença é que em vez de ser incrivelmente ágil, você é forte o suficiente para aguentar essas quedas de verdade! Veja *Competidor* (pág. 34) para estatísticas.

Observações de Personalização

Estilos: Os dublês são frequentemente ex-atletas que competiram no Boxe (págs. 152–153), Caratê (págs. 154–156), Judô (págs. 172–173), ou Tae Kwon Do (pág.

201). Muitos valentões vêm do mundo da Luta Livre Greco-Romana (pág. 189), da Luta Livre Profissional (pág. 190) ou do Sumô (pág. 200), ou são ex-soldados com experiência em Corpo a Corpo Militar (págs. 160–163). A maioria das observações em *Estrela do Cinema* (págs. 37–38) também se aplicam.

Lentes do Estilo: Policiais ou soldados que ingressaram no *showbiz* deveriam ter “Militar” ou “Policia”, conforme apropriado. “Rua” combina com muitos caras durões; alguns dublês da vida real são bons de verdade.

Duelista

100 pontos

Você estudou as artes de luta, normalmente o estilo de cavalaria ou espada, para vencer duelos com fins lucrativos. Você defende pessoas abastadas que desejam resolver assuntos de honra com sangue — mas não com o *deles*. Você é habilidoso em manter a calma o suficiente para atacar não necessariamente primeiro, mas da *melhor* maneira. Duelar atrai tipos esquentadinhos, pode ser ilegal e muitas vezes deixa um rastro de cadáveres, então você deve permanecer na estrada para evitar aqueles que buscam glória, vingança ou justiça às suas custas.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre DX +1 [20], Velocidade Básica +1 [20], Ambidestria [5], Aparar Ampliado 1 [5 ou 10], Bloqueio Ampliado 1 [5], Destemor 1–5 [2/nível] *ou* Fleuma [15], Esquiva Ampliada 1 [15], Duro de Matar 1–5 [2/nível], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Recuperação Acelerada [5], Riqueza (Confortável) [10] *ou* (Rico) [20], Sorte [15], ou Vínculo com Arma [1].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Estigma Social (Ficha Criminal) [-5], Inimigo (Parentes vingativos de vítimas passadas; Perseguidor; 6 ou menos) [-5] *ou* (9 ou menos) [-10], Inimigo (Perseguidor de glória ou duelista rival; Perseguidor; 6 ou menos) [-5] *ou* (9 ou menos) [-10], Reputação -1 ou -2 (Assassino implacável) [-5 ou -10], Segredo (Mortes em duelos ilegais) [-20]. • Outros -20 pontos escolhidos dentre Características Distintas (Cicatriz de duelos) [-1], Cobiça [-15*], Código de Honra (Profissionais) [-5] *ou* (Cavalheiros) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Insensível [-5] *ou* Pouca Empatia [-20], Sanguinolência [-10*], Solitário [-5*].

Perícias Primárias: 30 pontos em perícias e técnicas de um estilo de combate (veja Capítulo 5). Ao contrário da maioria dos artistas marciais, é justificável que um duelista coloque a maior parte desses pontos em apenas uma perícia!

Perícias Secundárias: Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ [2]-10; Assuntos Atuais (Pessoas) (F) IQ [1]-10; Primeiros Socorros (F) IQ [1]-10; e Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ [1]-10.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre Conhecimento do Terreno (qualquer) ou Trato Social (Dojo), ambas IQ/F; Comércio ou Connoisseur (Armas), ambas IQ/M; Diplomacia, Jurisprudência (Penal), ou Perícia Abrangente (Hoplologia), todas IQ/D; ou Intimidação, Vont/M.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Adrian Froste (200 pontos)

Adrian nasceu em 1537, filha de um soldado de Warwickshire e sua esposa. Apesar de ter sido criada como qualquer garota inglesa, ela se sentia mais fascinada pelas habilidades do pai do que pelas tarefas domésticas da mãe. Ela acabou convencendo vários dos companheiros mais jovens de seu pai a treiná-la. A maioria considerava isso uma troca justa pela oportunidade de passar tempo com uma garota bonita (embora excêntrica).

Quando Adrian tinha 17 anos, seu pai partiu para algum conflito no qual o Duque de Suffolk estava envolvido. Tratava-se de uma rebelião, e seu pai foi morto quando as forças leais à Rainha Maria derrotaram Suffolk. Pouco tempo depois, sua mãe foi morta em represálias ocasionais contra os protestantes. Adrian escapou do mesmo destino apenas pegando uma espada longa enferrujada — uma lembrança de seu pai — e lutando para se libertar.

Uma vez em segurança, Adrian cortou o cabelo, vestiu roupas masculinas e se fez passar por um dos muitos “mestres” itinerantes da Inglaterra, se exibindo em troca de comida e bebida. Ela jurou vingar a morte de seus pais, procurando notícias de atos impopulares cometidos pelos agentes da Rainha no campo, encontrando os responsáveis e os matando. Ela logo se viu procurada por caçadores de recompensas que vinham coletar o preço por sua cabeça. Vários ingleses, dois galeses e um italiano depois, ela ainda caminha livre.

Adrian é uma prodígio fenomenal aos 19 anos de idade, e mais forte do que alguns homens — o que lhe permite mover seus 1,72 m e 62,5 kg com velocidade ofuscante. Ela foi construída com o modelo *Duelista* (págs. 35–36) e possui Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa (págs. 204–205).

ST 12 [20]; **DX** 14 [80]; **IQ** 11 [20]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-1/1d+2; BC 14,5 kg; PV 10 [-4]; Vont 11 [0]; Per 11 [0]; PF 11 [0].

Velocidade Básica 7,00 [15]; Deslocamento Básico 8 [5]; Esquiva 10; Aparar 13; Bloqueio 10.

Antecedentes Sociais

NT: 4 [0].

FC: Europeia Cristã [0].

Idiomas: Inglês (Materna) [0].

Vantagens

Aparar Ampliado 1 (Todas) [10]; Atraente [4]; Sorte [15].

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Espada Longa); Familiaridade com o Estilo (Bordão; Escola Italiana; Luta com Acha de Armas; Luta com Espada Longa; Luta com Glaive; Jogo de Espada e Broquel; Luta com Espada e Escudo; Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa); Vínculo com Arma (A espada larga de seu pai). [10]

Desvantagens

Estigma Social (Ficha Criminal) [-5]; Inimigo (Muitos caçadores de recompensa; Perseguidor; 6 ou menos) [-10]; Marca Registrada (Simples; Sempre dedica tempo para despir os corpos daqueles que ela mata — procurando itens de valor para os necessitados — mesmo quando isso não é seguro) [-5]; Segredo (Mulher) [-5]; Solitário (12) [-5]; Voto (Nunca recusa qualquer pedido de ajuda) [-15].

Peculiaridades: Abstem-se de relações íntimas; Aceita apenas as coisas de que precisa, nunca dinheiro, daqueles que ajuda; Afirma ser filho bastardo de uma autoridade local quando solicitado a se identificar; Luta *sujo*; Manobra para manter os oponentes no alcance máximo em duelos. [-5]

Perícias

Armas de Haste (M) DX [2]-14; Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ-1 [1]-10; Assuntos Atuais (Inglaterra) (F) IQ+1 [2]-12; Bastão (M) DX [2]-14; Briga (F) DX [1]-14; Caminhada (M) HT [2]-11; Conhecimento do Terreno (Inglaterra) (F) IQ+1 [2]-12; Disfarce (Cross-Dressing) (F) IQ+1 [2]-12†; Dissimulação (Cross-Dressing) (F) IQ+1 [2]-12†; Escudo (Broquel) (F) DX [1]-14; Escudo (F) DX [1]-14; Espada de Duas Mãos (M) DX+4 [14]-18*; Espadas Curtas (M) DX [0]-16*; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+4 [16]-18; Faca (F) DX [1]-14; Furtividade (M) DX [2]-14; Lâbia (M) IQ [2]-11; Lança (M) DX [2]-14; Luta Greco-Romana (M) DX [2]-14; Primeiros Socorros (F) IQ [1]-11.

Técnicas: Fintar (Espada de Duas Mãos) (D) [3]-20; Rasteira (Espada de Duas Mãos) (D) [4]-18.

* Baseado no valor predefinido da Espadas de Lâmina Larga.

† Especializações *Opcionais*; veja pág. MB169.

Lente

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1–3 [5 ou 10/nível], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Bloqueio Ampliado 1–3 [5/nível], Chi Poderoso 1–4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1–3 [15/nível], Mestre de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Salto Voador é *extremamente* útil para surpreender adversários e conseguir o primeiro golpe.

Observações de Personalização

Estilos: Estilos com espada dominam a profissão. Estes incluem Esgrima (págs. 164–167), Kenjutsu (págs. 176–178), Jogo

de Espada e Broquel (pág. 172), Luta com Espada Curta (págs. 186–187), Luta com Espada e Escudo (pág. 187), e Luta com Espada Longa (págs. 187–188). Duelistas históricos podem, em vez disso, conhecer Luta com Bordão (págs. 185–186), Luta com Acha de Armas (págs. 183–185), ou Luta com Glaive (pág. 192). Um duelista pode complementar qualquer um desses estilos com Luta Livre de Combate (págs. 188–189) e/ou Luta com Adaga (pág. 185). Uma alternativa para o duelista europeu completo dos séculos XV a XVII é o completíssimo Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa (págs. 204–205).

Lentes do Estilo: Geralmente nenhuma, porque as formas não modificadas da maioria dos estilos adequados para duelistas são *destinadas* ao duelo. No entanto, “Treinado por uma Fraude” é concebível para um aspirante a duelista ensinado por um mestre inescrupuloso.

Espião

100 pontos

Você é um espião para um serviço de inteligência, força militar ou de segurança. No entanto, você não é um analista ou um diplomata — você é um tipo de espião mais “prático”. Suas especialidades são se infiltrar fisicamente, coletar informações e sair inteiro. Você emprega artes marciais porque elas são difíceis de rastrear, silenciosas e a arma oculta suprema. Essas características as tornam úteis para eliminar vigias inconvenientes e fazer informantes falarem.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vont 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre Grupo de Contato (Rede de espiões; NH-15; 9 ou menos; Meio Confiável) [10] ou (NH-18) [15], Hierarquia 1-3 (Administrativa ou Militar) [5/nível], Identidade Alternativa (Legal) [5] ou (Illegal) [15], Permissão de Segurança [5, 10, ou 15], Reivindicar Hospitalidade (Esconderijos de países aliados) [10]. • Outros 15 pontos escolhidos dentre Vont +1 a +3 [5/nível], Per +1 a +3 [5/nível], Familiaridade Cultural [1/cultura], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Flexibilidade [5], Hipoalgia [10], Idiomas (qualquer) [2-6/idioma], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Noção do Perigo [15], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Sentidos Aguçados (qualquer) 1-5 [2/nível], Visão Periférica [15].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: Dever (Serviço de inteligência; Extremamente Perigoso; 15 ou menos) [-20]. • Uma entre Inimigo (Célula de contrainteligência; Perseguidor; 9 ou menos) [-20], Inimigo (País inimigo; Observador; 12 ou menos) [-20], ou Segredo (Espião) [-20]. • Outros -10 pontos escolhidos dentre Curiosidade [-5*], Insensível [-5], Intolerância (País inimigo) [-5] ou (Todos os outros países) [-10], Paranoia [-10], ou Senso do Dever (Próprio país) [-10].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (qualquer) (F) IQ [1]-12; Observação (M) Per [2]-12; Furtividade (M) DX [2]-12; e 20 pontos em perícias e técnicas de um estilo de combate (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Escolha uma entre essas três opções: Disfarce (M) IQ [2]-12 e Dissimulação (M) IQ [2]-12; Paraquedismo (F) DX+2 [4]-14; ou Mergulho (M) IQ [2]-12 e Natação (F) HT+1 [2]-11. • Escolha duas entre Entrada Forçada (F) DX+1 [2]-13; Escalada (M) DX [2]-12; ou Armadilhas, Arrombamento, ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança), todas (M) IQ [2]-12. • Escolha uma entre Surrupiar (M) DX [2]-12; Fotografia, Interrogatório, ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (Vigilância), todas (M) IQ [2]-12; ou Leitura Labial ou Revistar, ambas (M) Per [2]-12. • Compre uma entre Contrabando (M) IQ [2]-12, Fuga (D) DX-1 [2]-11, ou Ocultamento (M) IQ [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Escolha duas entre Cartografia ou Propaganda, ambas (M) IQ-1 [1]-11; ou Análise de Informação, Criptografia, Diplomacia, Economia, Geografia (Política), Perícia Abrangente (Ciência Militar, Ciência Política, ou Segurança de Computadores), ou Perícia Forense, todas (D) IQ-2 [1]-10.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lente

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1-3 [5 ou 10/nível], Apetrechos

[5/nível], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Chi Poderoso 1-4 [15/nível], Equilíbrio Interior 1-4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1-3 [15/nível], Mestre de Armas [20-45], Noção do Tempo Ampliada [45], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], Talento Instintivo 1-3 [20/nível], Treinado por um Mestre [30]. Você deve escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Arte da Invisibilidade e Passos Leves fazem maravilhas.

Observações de Personalização

Estilos: Ninjas históricos eram espiões e usavam Taijutsu (págs. 203-204) quando disfarçados e desarmados. Hoje em dia, as armas de fogo relegam as artes marciais ao último recurso, para uso quando o espião está desarmado e não tem nada a perder. Várias formas de Corpo a Corpo Militar (págs. 160-163) são mais comuns, mas esse treinamento é facilmente percebido. Para evitar isso, alguns oficiais aprendem estilos “civis” populares: Boxe (págs. 152-153), Caratê (págs. 154-156), Jujutsu (págs. 173-174), Luta Livre (págs. 188-190), etc. Qualquer estilo funciona em um jogo cinematográfico, mas os superespiões ocidentais da década de 1960 geralmente conhecem o Judô (págs. 172-173) e Caratê, enquanto os agentes secretos russos e chineses parecem preferir Sambo (págs. 162-163) e Wushu (págs. 206-207), respectivamente.

Lentes do Estilo: Para um ninja, nenhum. Para um espião moderno, a lente “Militar” ou “Polícia”, dependendo da agência. Um bom espião evita brigas e pode sobreviver com “Defesa Pessoal”. Um espião em tempo de guerra nem sempre consegue evitar a violência e pode acabar com um conjunto de perícias que se parece muito com a lente da “Rua”.

Estrela do Cinema

100 pontos

Você é um ator, muitas vezes um competidor que se tornou mais ameno, especializado em papéis em artes marciais. Você pode trabalhar em filmes de capa e espada com mosqueteiros e piratas, em filmes *chambara* e *wuxia* sobre samurais e mestres de kung fu — ou apenas em filmes ruins de ação. A maioria de seus movimentos são falsos e coreografados, mas você treina artes marciais para aumentar suas chances de conseguir um papel importante. Muitos de seus fãs pensam que você é de verdade. Em um dia bom, você também acredita nisso!

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vont 11 [0]; Per 11 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 5,00 [-20]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre ST +1 [10], Agente Cativante 1 [15], Aparência (Atraente) [4] ou (Elegante) [12], Boa Forma [5], Carisma 1-3 [5/nível], Estilo [1], Idiomas (qualquer) [2-6/idioma], Por Dentro da Moda [5], Reputação [Varia], ou Voz Melodiosa [10]. • Outros 20 pontos escolhidos dentre as características acima ou Contatos (qualquer) [Varia], Equipamento Característico [Varia], Riqueza (Confortável) [10] ou (Rico) [20], Sorte [15], Status 1 ou 2 [5 ou 10], ou Venturoso [15].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Código de Honra (“O show tem que continuar!”) [-5], Dever (Contrato; Inofensivo; 12 ou menos) [-5], Dívidas 1-20 [-1/nível], Impulsividade [-10*], ou Obsessão (Tornar-se o número 1 nas bilheterias) [-10*]. • Outros -25 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Boemia Compulsiva [-5*],

Dorminhoco [-5], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fantasias (veja págs. 53–54) [-5 a -15], Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Luxúria [-15*], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5] ou (Incapaz de Matar) [-15], Reputação (veja pág. 54) [Varia], Teimosia [-5], ou Vício [Varia].

Perícias Primárias: Atuação (M) IQ+2 [8]-13; Encenação de Combate (M) DX+1 [4]-13; e 20 pontos nas perícias e técnicas de um estilo de arte ou esporte (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Escolha *quatro* entre Acrobacia (D) DX-1 [2]-11, Canto (F) HT+1 [2]-13, Dissimulação (M) IQ [2]-11, Dança (M) DX [2]-12, Esqui (D) HT-1 [2]-11, Maquiagem (F) IQ+1 [2]-12, Oratória (M) IQ [2]-11, ou Perícia Profissional (Modelo) (M) IQ [2]-11.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre Esportes (Golfe, Tennis, etc.), DX/M; Assuntos Atuais (Cultura Popular) ou Trato Social (Alta Sociedade), ambas IQ/F; Connoisseur (qualquer) ou Lábia, ambas IQ/M; Boemia, HT/F; ou Sex Appeal, HT/M.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lentes

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1–3 [5 ou 10/nível], Apetrechos (Apenas para o estilo, -20%) [4/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Esquiva Ampliada 1–3 [15/nível], Língua Ferina [5], Mestre de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Serendipidade 1–4 [15/nível], Treinado por um Mestre [30], ou níveis extremos de características do modelo realista: Agente Cativante 2–4 [15/nível], Aparência (Muito Elegante) [16] ou (Lindo) [20], Carisma 4–12 [5/nível], Riqueza (Muito Rico) [30] ou (Podre de Rico) [50], e Sorte (Extraordinária) [30] ou (Impossível) [60]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Escalada do Lagarto, Passos Leves, e Salto Voador se encaixam bem para estrelas de filmes *wuxia* que fazem suas proezas pra valer.

Valentão (+100 pontos): Você é uma verdadeira fera, sempre escalado como o cara que ignora tacos de beisebol e dispara metralhadoras com uma mão. Você é tão inacreditável quanto qualquer estrela vistosa do cinema *wuxia* — mas é tudo determinação, não baboseira mística. Veja *Competidor* (pág. 34) para estatísticas.

Observações de Personalização

Estilos: Estilos desarmados com um forte conjunto de chutes são populares nas telonas. Estes incluem Hapkido (pág. 168), Kyokushin (págs. 156–157), Muay Thai (págs. 190–191), Tae Kwon Do (pág. 201) e Wushu (págs. 206–207). Outros estilos tornados famosos por estrelas de cinema são Aikido (pág. 149), Jeet Kune Do (págs. 171–172), Luta Livre Profissional (pág. 190) e Wing Chun (págs. 205–206). Os atores frequentemente usam treinamento em formas modernas de arte e esporte para *simular* Kung Fu Shaolin (págs. 181–182) e Taijutsu (págs. 203–204) — mas em um jogo cinematográfico, suas habilidades podem ser reais. Armas também aparecem no cinema, lideradas pelas espadas flexíveis da Esgima Esportiva (pág. 166), os nunchaku e sais característicos do Kobujutsu (págs. 178–179) e as “estrelas ninja” do Shurikenjutsu (págs. 197–198).

Lentes do Estilo: Os estilos enfraquecidos que resultam de “Defesa Pessoal” e “Treinado por uma Fraude” são adequados para um farsante. Um ex-competidor conheceria o estilo inalterado.

Guerreiro

100 pontos

Você é um soldado em tempo integral. Você pode ser um cavaleiro, mercenário ou voluntário — ou talvez um alistado, convocado, ou recrutado que ainda não conseguiu voltar para casa. Seja qual for a sua situação, você está nela por muito tempo e se voltou para as artes marciais como um conjunto de ferramentas que podem ajudá-lo a sobreviver dentro (e fora) do campo de batalha. Ao contrário da maioria dos artistas marciais, você tem uma boa desculpa para ser habilidoso com armas *militares* pesadas.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [5]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX ou IQ +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], PV +1 a +3 [2/PV], Per +1 a +4 [5/nível], PF +1 a +3 [3/PF], Aparar Ampliado 1 [5 ou 10], Bloqueio Ampliado 1 [5], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Destemor 1–5 [2/nível] ou Fleuma [15], Duro de Matar 1–5 [2/nível], Esquiva Ampliada 1 [15], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Hierarquia Militar 1–4 [5/nível]†, Hipoalgia [10], Noção do Perigo [15], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muito Acelerada [15], Reflexos em Combate [15], Vínculo com Arma [1], ou Voz Penetrante [1].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Código de Honra (Cumpridor de Contratos) [-5], (Soldados) [-10], ou (Bushidô ou Cavaleiros) [-15], Dever (Unidade ou força; 12 ou menos) [-10] ou (15 ou menos) [-15]†, Fanatismo (Unidade, força, país, etc.) [-15], Intolerância (País inimigo) [-5] ou (Todos os outros países) [-10], ou Senso do Dever (Unidade) [-5] ou (Próprio país) [-10]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre as características acima ou Amigável [-5] ou Gregário [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Insensível [-5], Sanguinolência [-10*], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Soldado (M) IQ+2 [8]-12, mais 20 pontos em perícias e técnicas de um estilo de combate (veja Capítulo 5). • Gaste *outros* 10 pontos em seu estilo ou em perícias de armas militares típicas de seu NT:

NT0–3: Arma de Arremesso (Lança), Besta, ou Escudo, todas DX/F; Arco, Armas de Haste, Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Lança, ou Maça/Machado, todas DX/M; ou Funda, DX/D.

NT4–5: Armas de Fogo (Mosquete, Pistola, ou Rifle) ou Canhoneiro (Canhão), ambas DX/F; ou Armas de Haste, Arremesso, Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Lança, ou Rapieira, todas DX/M.

NT6–8: Armas de Fogo (ALA, LG, ML, MM, ou Rifle), Canhoneiro (Metralhadora), ou Projetor de Líquidos (Lança-Chamas), todas DX/F; ou Lança ou Arremesso, ambas DX/M.

NT9+: Armas de Feixe (Projetor ou Rifle), Armas de Fogo (ALA, Arma Girofoguete, LG, ou Rifle), ou Canhoneiro (Canhão ou Feixe), todas DX/F; ou Arremesso ou Espada de Energia, ambas DX/M.

Perícias Secundárias: Caminhada (M) HT+1 [4]-12 ou Cavalgar (qualquer) (M) DX+1 [4]-13. • Ainda escolha *duas* entre Furtividade (M) DX+1 [4]-13; Camuflagem ou Primeiros Socorros, ambas (F) IQ+2 [4]-12; Armeiro (qualquer), Liderança, Navegação (Terra), ou Observador Avançado, todas (M) IQ+1 [4]-11; ou Observação ou Sobrevivência (qualquer), ambas (M) Per+1 [4]-11.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre Mímica/Pantomima ou Trato Social (Exército), ambas IQ/F; Connoisseur (Armas), Heráldica, ou Jogos de Azar, todas IQ/M; Estratégia, Perícia Abrangente (Ciência Militar ou Hoplogologia), ou Tática, todas IQ/D; Boemia, HT/F; ou Intimidação, Vont/M.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Dever deve acompanhar Hierarquia Militar.

Lentes (Realistas)

Cavaleiro ou Samurai (+25 pontos): Adicione Riqueza (Rico) [20] e Status 2 [5]; esse Status já inclui +1 da Riqueza. • **Substitua** Soldado por Liderança (M) IQ+2 [8]-12. • Adicione Lança de Justa e Espada de Duas Mãos, ambas DX/M, para a lista de perícias primárias com armas. • **Cavalgar é obrigatória.** • Adicione Trato Social (Alta Sociedade), IQ/F, para opções de antecedentes.

Instrutor de Combate Corpo a Corpo (+25 pontos): Adicione Boa Forma [5]; Pedagogia (M) IQ+2 [8]-12; e 12 pontos extras de perícias e técnicas do estilo. Adicione o modelo Oficial Subalterno para conseguir um sargento instrutor de treinamento.

Oficial (+50 pontos): Adicione IQ +1 [20]; Hierarquia Militar 3 [15]; Liderança (M) IQ+1 [4]-12; Tática (D) IQ [4]-11; Trato Social (Exército) (F) IQ+1 [2]-12; e mais 5 pontos em perícias primárias, secundárias, ou de antecedentes. Trata-se de um oficial *veterano*, não um tenente novato!

Oficial Subalterno (+35 pontos): Adicione IQ+1 [20]; Hierarquia Militar 1 [5]; Liderança (M) IQ+1 [4]-12; Tática (D) IQ-1 [2]-10; e 4 pontos extras em perícias primárias, secundárias, ou de antecedentes. A Hierarquia Militar máxima é 4.

Lentes (Cinematográficas)

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1-3 [5 ou 10/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Bloqueio Ampliado 1-3 [5/nível], Chi Poderoso 1-4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1-3 [15/nível], Garras Cegas [3], Golpeadores (Contusão) [5], Mestre de Armas [20-45], Noção do Tempo Ampliada [45], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10], Resistência a Dano 1-2 (Parcial, Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1-2], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos).

Valentão (+100 pontos): Você é o soldado dos filmes, ignorando flechas e balas enquanto avança sobre o adversário com uma arma massiva de duas mãos... ou uma metralhadora pesada. Veja *Competidor* (pág. 34) para estatísticas.

Observações de Personalização

Estilos: Um guerreiro histórico *poderia* ter qualquer estilo conhecido em seu tempo e lugar. Estilos armados destinados ao uso no campo de batalha — Armatura (pág. 150), Hoplogomaquia (pág. 169), Kenjutsu (págs. 176-178), Kyujutsu (pág. 183), Luta com Espada e Escudo (pág. 187), Luta com Lança (págs. 198-199), Naginatajutsu (págs. 192-193), Sojutsu (págs. 198-200), etc. — fazem mais sentido. Para um guerreiro montado, adicione Bajutsu (pág. 151), Combate Montado de Cavalaria (págs. 158-160), e Furusiyya (págs. 167-168) a esta lista. Um soldado inteligente complementará seu treinamento com um estilo desarmado — talvez Aikijutsu (pág. 149) ou Luta Livre de Combate (págs. 188-189). As tropas modernas aprendem o Corpo a Corpo Militar (págs. 160-163).

Lentes do Estilo: Um estilo de campo de batalha genuíno não requer lentes. Outros estilos deveriam ter “Militar” se ensinado formalmente, “Rua” se praticado em pubs e cais.

Instrutor

175 pontos

Você é um mestre em artes marciais com seu próprio *dojo*, *salle*, academia, etc. Embora você seja um lutador habilidoso, sua verdadeira expertise reside em inspirar os alunos a treinar e em descobrir onde eles mais precisam melhorar. Como você faz isso depende de você. Você pode preferir métodos “científicos” modernos (por exemplo, padrões geométricos no chão ou máquinas reluzentes) ou métodos mais tradicionais. Você pode pacientemente orientar seus pupilos ou vencê-los até que eles façam direito...

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14,5 kg; PV 12 [0]; Vont 12 [0]; Per 12 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 25 pontos escolhidos dentre DX ou IQ +1 [20], Vont +1 a +5 [5/nível], Velocidade Básica +1 [20], Aparar Ampliado 1 [5 ou 10], Ataque Adicional [25], Bloqueio Ampliado 1 [5], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Carisma 1 ou 2 [5 ou 10], Destemor 1-5 [2/nível] ou Fleuma [15], Esquiva Ampliada 1 [15], Familiaridade com o Estilo (qualquer) [1/estilo], Hipoalgia [10], Idioma (Rudimentar) [2], Indomável [15], Longevidade [2], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Reflexos em Combate [15], Reputação [Varia], Riqueza (Confortável) [10] ou (Rico) [20], Status 1 ou 2 [5 ou 10], ou Vínculo com Arma [1].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1] e Familiaridade com o Estilo (um outro estilo) [1].

Desvantagens: Dever (Escola; 12 ou menos) [-10]. • Ou Briguento (12) [-10], para um mestre não-tão-bonzinho, ou quaisquer *duas* entre Código de Honra (“Luta limpo”) [-5], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5], Senso do Dever (Alunos) [-5], ou Voto (Nunca recusar um pedido por treinamento) [-5], para um mestre agradável. • Outros -20 pontos escolhidos dentre Doutrinas Religiosas (Ritualismo) [-5], Excesso de Confiança [-5*], Hábito Detestável (Indecifrável, ou fala por meio de enigmas) [-5], Inimigo (Membros de uma escola rival; Rival; 9 ou menos) [-5], Irritabilidade [-10*], Obsessão (Aperfeiçoar o estilo supremo) [-10*], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Trato Social (Dojo) (F) IQ+2 [4]-14; Pedagogia (M) IQ+2 [8]-14; e 40 pontos nas perícias e técnicas de *qualquer* estilo (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Escolha *uma* entre Diplomacia (D) IQ [4]-12, Intimidação (M) Vont+1 [4]-13, ou Liderança (M) IQ+1 [4]-13. • Escolha ainda *uma* entre Linguagem Corporal (M) Per+1 [4]-13 ou Psicologia (D) IQ [4]-12.

Perícias de Antecedentes: Quaisquer *três* entre Primeiros Socorros (F) IQ+1 [2]-13; Administração, Conhecimento Oculto (Estilos Secretos), Escrita, ou Oratória, todas (M) IQ [2]-12; Filosofia (qualquer), Fisiologia, ou Perícia Abrangente (Hoplogologia), todas (D) IQ-1 [2]-11; Meditação (D) Vont-1 [2]-11; ou Medicina Alternativa (D) Per-1 [2]-11. • Escolha ainda *uma* entre Controle de Respiração (D) HT-1 [2]-11, Corrida (M) HT [2]-12, ou Levantamento (M) HT [2]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lente

Cinematográfico (+125 pontos): Adicione 85 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1-3 [5 ou 10/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Bloqueio Ampliado 1-3 [5/nível], Chi Poderoso 1-4 [15/nível], Equilíbrio Interior 1-4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1-3 [15/nível], Garras Cegas [3], Golpeadores (Contusão) [5], Mestre

Fraudes

O modelo *Instrutor* (págs. 39–40) retrata um artista marcial talentoso que realmente ensina um estilo de luta — quaisquer que sejam seus defeitos pessoais. O mundo está cheio de fraudes, no entanto. Alguns têm pouca habilidade, mas fingem o contrário porque são desonestos ou loucos. Outros são mestres habilidosos que não ensinam nada de útil por preguiça, medo de que as lesões dos alunos possam arruinar sua reputação, medo de que seus ensinamentos possam ser direcionados para o mal ou contra eles, e assim por diante.

Em um jogo descontraído com pouco combate mortal, pode ser divertido interpretar um charlatão. Em *qualquer* campanha do **Artes Marciais**, o Mestre pode querer manter os jogadores atentos, transformando alguns instrutores em charlatões. Para criar uma fraude convincente, considere as características listadas abaixo. Os alunos de tal impostor devem comprar seu estilo sob a ótica de “Treinado por uma Fraude” (pág. 145). Para regras sobre artes marciais falsas em ação, veja *Fingindo* (pág. 130).

Vantagens: Agente Cativante, Carisma, Reputação, e Voz Melodiosa podem ajudar a atrair alunos. A Identidade Alternativa é uma excelente forma de evitar ser pego! Não ignore a qualidade Rosto Sincero.

Desvantagens: A Cobiça é a motivação da maioria das fraudes. A Preguiça geralmente a acompanha no caso daqueles com verdadeira habilidade. Excesso de Confiança, Fantasias, e Mentir Compulsivamente são comuns. Mesmo verdadeiros mestres podem abrigar Fantasias sobre suas habilidades — ou simples Paranoia. Ser uma fraude pode ser um Segredo arriscado.

Perícias: Atuação, Dissimulação, e Lábria são cruciais. Fraudes completas podem adicionar Encenação de Combate. Aqueles que tentam passar estilos enfraquecidos como valiosos em combate possuem as perícias Arte ou Esporte de Combate. Mestres desonestos podem realmente possuir as perícias que pretendem ensinar, mesmo que não as compartilhem com seus alunos. Em todos os casos, Intimidação é uma ótima maneira de desencorajar perguntas indiscretas.

Técnicas: Trapaceiros de verdade não conhecem nenhuma técnica! Aqueles com perícias de combate, ou pelo menos versões Arte ou Esporte, conhecem as técnicas usuais de seu estilo. Mestres desonestos podem conhecer técnicas inúteis (pág. 95). Os delirantes provavelmente possuem técnicas secretas (pág. 86)... que ainda podem ser inúteis.

de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10] ou (+8) [15], Resistência a Dano 1–2 (Parcial, Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1–2], Talento Instintivo (Compenetrado, Artes Marciais, -20%) 1–4 [16/nível], ou Treinado por um Mestre [30]. Você *deve* escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 40 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos) — preferencialmente todas elas.

Observações de Personalização

Estilos: Todo estilo tem mestres, mas professores de certos estilos têm mais probabilidade de provocar reações fortes — geralmente respeito, medo ou desaprovação — de sua comunidade. Hoploquia (pág. 169), Kalaripayit (págs. 175–176) e Pentjak Silat (págs. 195–196) têm essa reputação. Historicamente, os Mestres da Defesa (pág. 17) eram sinceros e influentes, e muitas vezes gozavam de patrocínio da nobreza... ou censura. Nos tempos modernos, o ameaçador sargento que ensina o Corpo a Corpo Militar (págs. 160–163) está entre os mais fortes arquétipos do instrutor.

Lentes do Estilo: Um instrutor normalmente pratica um estilo não modificado — mesmo que o que ele ensine tenha as lentes “Militar”, “Polícia” ou “Defesa Pessoal” — mas ele mesmo pode ter uma dessas lentes. “Treinado por uma Fraude” é improvável, mas alguns mestres *são* fraudes; veja *Fraudes* (pág. 40).

Monge

100 pontos

Você se isolou da sociedade para contemplar a existência e purificar sua alma. Você pratica artes marciais não para derrotar adversários (embora *possa* lutar se necessário), mas para focar sua mente. Você pode praticar sua arte em um mosteiro ou sozinho, como eremita. Você não busca ativamente aventura — mas ela pode encontrá-lo durante uma peregrinação ou uma missão, ou quando forasteiros desrespeitosos desafiarem a paz do seu mosteiro ou eremitério.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 12 [0]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre ST ou HT +1 [10], Vont +1 a +3 [5/nível], Aparar Ampliado 1 [5 ou 10], Autotranse [1], Boa Forma [5], Clericato [5], Destemor 1–5 [2/nível] ou Fleuma [15], Equilíbrio Perfeito [15], Esquiva Ampliada 1 [15], Hipoalgia [10], Longevidade [2], Obstinação [5], Pouco Sono 1–4 [2/nível], Qualidades do Estilo [1/qualidade], Reivindicar Hospitalidade (Mosteiros da mesma ordem) [1], Resistente a Doenças (+3) [3], ou Resistente a Venenos (+3) [5].

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (próprio estilo) [1].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre Doutrinas Religiosas (Monaquismo ou Misticismo) [-10] ou (Asceticismo) [-15], Fanatismo (Filosófico ou religioso) [-15], NT Baixo 1 ou 2 [-5 ou -10], Pacifismo (Incapaz de Matar ou Legítima Defesa) [-15], Riqueza (Batalhador) [-10], (Pobre) [-15], ou (Falido) [-25], Voto (Sempre lugar desarmado) [-15], Voto (Castidade, Vegetarianismo, etc.) [-5], ou Voto (Silêncio) [-10]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre as características acima ou Indulgente [-15*], Oblívio [-5], Senso do Dever (Colegas monges) [-5], Solitário [-5*], Timidez [-5 ou -10], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Meditação (D) Vont [4]-12 ou Ritual Religioso (D) IQ [4]-12; Filosofia ou Teologia, ambas (D) IQ [4]-12; e 30 pontos em perícias e técnicas de uma arte ou estilo de combate (veja Capítulo 5).

Perícias Secundárias: Escolha *duas* entre Auto-Hipnose (D) Vont-1 [2]-11, Bloqueio Mental (M) Vont [2]-12, Controle de Respiração (D) HT-1 [2]-10, Farmácia (Herbanário) (D) IQ-1 [2]-11, Hipnotismo (D) IQ-1 [2]-11, Medicina Alternativa (D) Per-1 [2]-11, Naturalista (D) IQ-1 [2]-11, Ocultismo (M) IQ [2]-12, ou Trato Social (Dojo) (F) IQ+1 [2]-13.

Perícias de Antecedentes: Primeiros Socorros (F) IQ [1]-12, e ou Cuidados com a Casa (F) IQ [1]-12 ou Culinária (M) IQ-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Kai Lian (250 pontos)

Kai Lian é uma agente secreta do Templo Brilhante do Vento de Outono, cuja localização é desconhecida — viajantes indo e retornando do mosteiro devem ir vendidos, na companhia de um mestre cego. Ela é treinada no caminho Shaolin, bem como em dois estilos secretos do Templo. Seus ataques característicos são um golpe letal com suas unhas compridas (Garra de Dragão da Mão Delicada), um chute em salto (Machado Flutuante Gracioso) e uma explosão de chi que pode atingir inimigos a 9 metros (Punho Celestial do Vento de Outono).

A missão atual de Kai Lian é na fronteira da América, terra dos revólver, do telégrafo e da locomotiva. Seu trabalho é difícil: recuperar a estátua do Buda de Jade dos Cinco Tigres, que foi roubada de seus monges guardiões por criminosos americanos. Para eles, era apenas uma antiguidade valiosa. Para aqueles com o conhecimento, é uma relíquia poderosa, capaz de prender espíritos malignos.

O Templo escolheu Kai Lian por suas habilidades furtivas e de luta, e pelo fato de ela ter aprendido um inglês rudimentar com seu mestre. Nada disso a ajudou muito quando se trata de lidar com a cultura e a tecnologia americanas. “Frisco”, no Texas, não era nada parecida com a China, e Kai Lian teve que usar todas as suas perícias acrobáticas para desviar das balas daqueles bandidos no cais. Eles lutavam como homens possuídos, e Kai Lian está começando a suspeitar que há mais coisa neste mistério do que aparenta.

Kai Lian é uma mulher pequena (1,47 m e 45 kg) de cerca de 30 anos, com unhas excepcionalmente longas, vestida com roupas simples, mas impecáveis. Ela foi inspirada no modelo cinematográfico *Monge* (págs. 40–41). Seu estilo é o Kung Fu Shaolin (págs. 181–182).

ST 9 [-10]; **DX** 14 [80]; **IQ** 13 [60]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vont 14 [5]; Per 13 [0]; PF 14 [9].

Velocidade Básica 6,00 [-5]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 12; Aparar 12.

Antecedentes Sociais

NT: 3 [-10].

FC: Chinesa [0].

Idiomas: Inglês (Rudimentar) [2]; Mandarim (Materna) [0].

Vantagens

Equilíbrio Perfeito [15]; Esquiva Ampliada 3 [45]; Garras Cegas [3]; Punhos Voadores (pág. 43) [5]; RD 1 (Parcial, Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1]; Treinado por um Mestre [30].

Qualidades: Estilo (As roupas nunca ficam rasgadas ou sujas); Familiaridade com o Estilo (Kung Fu Shaolin; dois estilos secretos para serem usados com *Grite!*, pág. 132). [4]



Desvantagens

Dever (Templo Brilhante do Vento de Outono; 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Estigma Social (Cidadão de Segunda Categoria) [-5]; Riqueza (Pobre) [-15]; Timidez (Suave) [-5]; Voto (Lutar desarmada) [-15].

Peculiaridades: Acha bigodes grandes uma bobagem tremenda; Considera que quem usa instrumentos NT4+ é fraco; Despretensioso; Grita o nome de cada técnica antes de atacar (para grande perplexidade dos inimigos americanos); Incompetente (Cavalgar). [-5]

Perícias

Acrobacia (D) DX+1 [4]-15*; Bastão (M) DX-1 [1]-13; Caratê (D) DX+4 [20]-18; Escalada (M) DX [1]-14*; Escalada do Lagarto (D) DX [4]-14; Farmácia (Herbanário) (D) IQ-1 [1]-11; Filosofia (Budismo) (D) IQ-1 [2]-12; Furtividade (M) DX [2]-14; Golpe Poderoso (D) Vont [4]-14; Judô (D) DX-2 [1]-12; Medicina Alternativa (D) Per-1 [2]-12; Meditação (D) Vont-2 [1]-12; Naturalista (D) IQ-2 [1]-11; Observação (M) Per-1 [1]-12; Passos Leves (D) DX [4]-14; Perseguição (M) IQ-1 [1]-12; Rastreamento (M) Per-1 [1]-12; Salto (F) DX [1]-14; Salto Voador (D) IQ+1 [8]-14.

Técnicas: Golpe Letal (Caratê) (D) [3]-18; Voadora Aérea (Caratê) (D) [8]-18.

* Inclui +1 pelo Equilíbrio Perfeito.

Lente

Cinematográfico (+100 pontos): Adicione 80 pontos escolhidos dentre Aparar Ampliado 1–3 [5 ou 10/nível], Arqueiro Heroico [20], Ataque Adicional 1 ou 2 (Vários Golpes, +20%) [30 ou 60], Ataque Inato [Varia], Camaleão Social [5], Consumo Reduzido 1 ou 2 [2 ou 4], Equilíbrio Interior 1–4 [15/nível], Esquiva Ampliada 1–3 [15/nível], Fé Verdadeira [15], Mestre de Armas [20–45], Noção do Tempo Ampliada [45], Propósito Maior [5], Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10] ou (+8) [15], Talento Instintivo 1–3 [20/nível], ou Treinado por um Mestre [30]. Você deve escolher entre Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre! • Adicione 20 pontos nas perícias cinematográficas do seu estilo (e em seus pré-requisitos); Arqueiro Zen, Controle das Funções Involuntárias, e Força Mental são todas adequadas para um monge meditativo.

Observações de Personalização

Estilos: De longe, o estilo monástico mais famoso é Kung Fu Shaolin (págs. 181–182). Outros estilos tradicionais de kung fu para monges chineses incluem Chin Na (págs. 157–158), Hung Gar (pág. 180), Louva-a-Deus (págs. 180–181), e Pak Hok (págs. 193–194). Um monge japonês pode conhecer Bojutsu (pág. 186) ou Naginatajutsu (págs. 192–193). Um monge europeu poderia conhecer Luta com Bordão (págs. 185–186) — e um antigo Cruzado poderia ser adepto do Combate Montado de Cavalaria (págs. 158–160) ou da Luta com Espada e Escudo (pág. 187). O melhor manual remanescente sobre o Jogo de Espada e Broquel (pág. 172) foi escrito por e para monges cristãos.

Lentes do Estilo: Um monge normalmente treina em um estilo inalterado.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PERÍCIAS

As artes marciais tratam, em última análise, da capacidade pessoal. Lutadores dedicados treinam duro, e os mais bem-sucedidos tendem a ser pessoas talentosas e em boa forma desde o início. Essas realidades tornam as vantagens, desvantagens e perícias dos PdJs extremamente importantes em uma campanha do **Artes Marciais** — dignas da mesma atenção que poderes exóticos em um jogo de super-heróis ou magia em um cenário de fantasia.

Mesmo que as artes marciais sejam um “pano de fundo” em outro tipo de campanha — fantasia, histórica, militar, etc. — o Mestre deve perceber que os artistas marciais são populares como PdJs. Para aqueles que gostam de interpretá-los, suas aptidões e treinamento são tão vitais quanto suas armas e histórico. Se o Mestre deseja que tais heróis sejam viáveis e *divertidos*, ele deve pensar um pouco sobre como planeja lidar com suas capacidades. É crucial informar antecipadamente aos jogadores quais características são permitidas, quais estão proibidas, e quais funcionam de maneira diferente.

VANTAGENS

As vantagens discutidas abaixo funcionam de maneira diferente em um jogo do **Artes Marciais** ou exigem uma interpretação adicional para artistas marciais. Consulte o Mestre antes de adquirir qualquer característica descrita como “cinematográfica”. Tais habilidades podem ter pré-requisitos adicionais (normalmente Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre) e provavelmente estarão proibidas em uma campanha realista.

Apetrechos

veja pág. MB39

Assassinos e guerreiros sorrateiros na ficção de artes marciais, especialmente os ninjas, sempre parecem ter *exatamente* o equipamento de que precisam — zarabatanas, granadas de luz, garrotes, facas, bombas de fumaça, estrelas ninja, frascos de veneno, etc — sem precisar carregar um arsenal que os retarda com seu peso ou levanta suspeitas com seu volume. Para simular isso, o Mestre pode permitir que aqueles com Mestre de Armas comprem Apetrechos com uma limitação Acesso: Somente para estilo, -20%. Isso limita os Apetrechos a coisas normalmente usadas pelo estilo do artista marcial (opinião do Mestre) e que não pesam mais do que 0,5 kg cada... mas eles são indetectáveis e não contam como carga até serem revelados.

Ataque Adicional

veja pág. MB42

Um artista marcial realista pode ter *um* nível de Ataque Adicional para representar uma excelente coordenação. Isso permite que ele ataque com qualquer combinação de duas armas *diferentes*, mãos ou pés, sem restrições nas perícias envolvidas. Atacar várias vezes com a mesma arma ou parte do corpo exige a ampliação Vários Golpes. Se ambos os ataques precisarem usar a mesma perícia de combate, use a limitação Perícia Única. Ambos os modificadores aparecem abaixo.

O Mestre decide quantos níveis de Ataque Adicional são possíveis em um jogo cinematográfico. A ampliação Vários Golpes deveria ser *obrigatória* para humanos com mais de um nível, pois com três ou mais ataques e apenas duas mãos, uma mão estará golpeando duas vezes. O Mestre pode relaxar este requisito se o artista marcial escolher Perícia Única para uma perícia que cubra chutes. Um guerreiro com Ataque Adicional 3 (Perícia Única, Caratê) poderia dar dois socos e dois chutes ao mesmo tempo — pelo menos em um jogo de *chambara* ou *wuxia* onde os lutadores raramente parecem tocar o chão!

O Mestre decide se o Ataque Adicional pode ser aprendido. Nesse caso, considere usar Perícia Única para representar a prática de uma perícia de combate específica. Lutadores que usam armas em par

são mais propensos a comprar Treino em Armas na Mão Inábil (pág. 52) e Ataque com Duas Armas (pág. 83).

Veja *Ataques Múltiplos* (págs. 126–128) para outros detalhes importantes.

Nova Ampliação Especial

Vários Golpes: Você pode atacar mais de uma vez com a *mesma* arma ou parte do corpo. Isso permite lançar mais ataques do que sua quantidade de membros, armas naturais e habilidades de ataque. Você *pode* usar seu melhor ataque várias vezes. +20%.

Nova Limitação Especial

Perícia Única: Seus Ataques Adicionais aplicam-se apenas a uma

perícia de combate específica. Por exemplo, Ataque Adicional 2 (Perícia Única, Caratê) permite atacar três vezes — mas pelo menos dois dos ataques devem ser com a perícia Caratê. Para atacar mais de uma vez usando uma perícia com *arma*, você precisa de uma arma por ataque ou da ampliação Vários Golpes. -20%.

Ataque Inato

veja pág. MB42

Use o Ataque Inato para criar as “explosões de chi” usadas por artistas marciais em videogames e quadrinhos. Esses ataques podem assumir *várias* formas: um sopro flamejante, kiais devastadores, “armas” de chi puro e assim por diante. Algumas dos feitos mais improváveis atribuídos a mestres lendários no mundo real também podem ser considerados Ataques Inatos, como golpes desferidos à distância, ataques psíquicos diretos, e a sinistra “mão da morte”.

Se o Mestre permitir tais habilidades, ele deve limitar o dano para evitar que o Ataque Inato suplante os socos, espadas, arcos e assim por diante, que os artistas marciais *normalmente* usam, mesmo em videogames. A tradição das artes marciais fornece diretrizes convenientes: essas habilidades extraem sua força do mesmo reservatório que os ataques desarmados do artista marcial — seu chi — e devem infligir danos comparáveis. Como a maioria desses ataques exóticos consome violentamente o chi do usuário, eles deveriam custar PF. Isso oferece uma proteção conveniente contra o uso excessivo.



Chakram

Apesar disso, o ataque ainda deve ser uma alternativa útil para um soco comum. Caso contrário, quem perderia tempo desenvolvendo-o? Capacidades adequadas incluem dano não contundente, ferimento contínuo (como veneno), capacidade de contornar parcial ou totalmente a RD, e *distância*.

A seguir, estão exemplos trabalhados de habilidades adequadas. O dano é 1d, equivalente ao soco de um homem forte. Em cada caso, a soma dos modificadores usados aparece entre parênteses após o nome do ataque. Para alterar o dano, aplique este modificador total ao custo de um Ataque Inato do tamanho desejado.

Faca Fantasma (-40%): Ataque por Perfuração 1d (Bloqueável, -10%; Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Impreciso 3, -15%; 1/2D Ampliado, x5, +10%; Alcance Reduzido, x1/5, -20%) [5]. **Observações:** Uma lâmina de puro chi arremessada, este é um ataque à distância padrão com Prec 0, 1/2D 10, Max 20 e CdT 1. Para usá-la, faça uma manobra de Ataque e um teste de Arma de Arremesso (Faca) para atingir: 5 pontos.

Mão da Morte (+205%): Ataque por Toxina 1d (Agente de Contato, -30%; Cósmico, Efeito especial prolongado, +100%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Cíclico, 10 seg., 6 ciclos, Resistível, +125%; Retardo, Induzido, +50%; Assinatura Discreta, +10%; Alcance C, -30%; Resistível, HT-4, -10%) [13]. **Observações:** Para produzir a Mão da Morte, você deve tocar a pele nua. Em combate, isto exige um teste de Caratê, caso contrário, um toque comum. Apenas testemunhas com a perícia Medicina Alternativa reconhecerão a Mão. Um sucesso significa que você pode — em uma data futura não especificada, a qualquer distância — acionar a Mão. A vítima deve então fazer um teste de HT-4 a cada 10 segundos durante 1 minuto. Cada fracasso significa 1d de dano, como se fosse veneno. Não há como remover uma Mão ainda não acionada ou interromper seus efeitos tóxicos. Os sobreviventes se curam normalmente. 13 pontos.

Mega-Kiai (+75%): Ataque por Contusão 1d (Acesso, Não no vácuo, -10%; Baseado em HT, +20%; Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Imprecisão 1, +100%; Sem Trauma por Impacto, -20%; Sem Projeção, -10%) [9]. **Observações:** Semelhante à perícia Kiai (pág. MB206), este grito poderoso fere o alvo! Para afetar a vítima, faça uma manobra Concentrar e vença uma Disputa Rápida entre sua Vontade e a HT do alvo. Seu teste sofre uma penalidade de -1 por metro de distância entre vocês. 9 pontos.

Punhos Voadores (+0%): Ataque por Contusão 1d (Bloqueável, -10%; Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Assinatura Discreta, +10%; Variável, +5%) [5]. **Observações:** Ao socar ou chutar em suspensão, você pode atingir um alvo distante. Se a vítima nunca testemunhou essa habilidade, ela deve fazer um teste de Sentido com um redutor de -4 para perceber que está

Vantagens Desejáveis

Aqui estão listas de vantagens particularmente valiosas para artistas marciais, divididas em categorias que refletem arquétipos fictícios comuns. Qualquer um pode ter características *mundanas*, mas apenas personagens cinematográficos ou superpoderosos são suscetíveis a ter características *exóticas* ou *sobrenaturais*.

- **Agilidade e coordenação.** Lutadores que priorizam precisão em vez de poder e consideram evitar golpes mais útil do que ser capaz de aguentá-los geralmente possuem algumas dessas características, além de bons níveis de DX, Velocidade Básica e/ou Deslocamento Básico. *Mundanas:* Ambidestria (pág. MB38); Ataque Adicional (pág. MB42); Defesas Ampliadas (pág. MB51); Equilíbrio Perfeito (pág. MB58); Flexibilidade (pág. MB60); e Reflexos em Combate (pág. MB82). *Exóticas e Sobrenaturais:* Deslocamento Ampliado (pág. MB52); DX Braçal (pág. MB56); Escorregadio (pág. MB58); Noção do Tempo Ampliada (pág. MB73); Padrão de Tempo Alterado (pág. MB75); e Super Salto (pág. MB90).

- **Resistência e robustez.** Alguns artistas marciais se orgulham de poder aguentar alguns golpes. Isso exige bons níveis de HT, PF, Vontade e/ou PV, junto com uma ou duas vantagens desta lista. *Mundanas:* Boa Forma (pág. MB45); Difícil de Subjugar (pág. MB53); Duro de Matar (pág. MB56); Hipoalergia (pág. MB63); Recuperação Acelerada (pág. MB82); e Resistente (pág. MB84). *Exóticas e Sobrenaturais:* Durabilidade Sobrenatural (pág. MB56); Impossível de Matar (pág. MB64); Recuperação da Consciência (pág. MB82); Regeneração (pág. MB82); Resistência a Dano (pág. MB83); Restaurar Membros (pág. MB85); e Tolerância a Ferimentos (pág. MB94).

- **Poder e força.** Lançadores que batem muito exigem ST — tanto quanto puderem pagar. Em algumas campanhas, estão disponíveis vantagens que melhoram o dano. *Exóticas e Sobrenaturais:* Dentes (pág. MB52); Garras (pág. MB61); Golpeadores (pág. MB62); ST Braçal (pág. MB89); e ST de Golpe (pág. MB89).

- **Consciência situacional.** Guerreiros táticos e os mais malandros das ruas tentam escolher suas lutas com cuidado para evitar o perigo. Essas características ajudam e funcionam melhor com IQ e Per decentes. *Mundanas:* Destemor (pág. MB53); Fleuma (pág. MB60); Noção do Perigo (pág. MB73); Sentidos Aguçados (pág. MB88); e Visão Periférica (pág. MB98). *Exóticas e Sobrenaturais:* Sentido de Vibração (pág. MB88) e Visão 360 Graus (pág. MB97) — embora *qualquer* sentido sobre-humano possa ser útil.

Por fim, qualquer um que *rotineiramente* embarque em aventuras perigosas se beneficiaria com Sorte (pág. MB89) e Venturoso (pág. MB96)!

sendo atacada! (Ela pode se defender normalmente contra usos posteriores.) Caso contrário, é um ataque à distância padrão com Prec 3, 1/2D 10, Max 100 e CdT 1. Para usá-lo, faça uma manobra de Ataque e um teste de Caratê para atingir: 5 pontos.

Rajada na Alma (+170%): Ataque por Fadiga 1d (Imprecisão 2, +150%; Assinatura Inexistente, +20%) [27]. **Observações:** Este ataque psíquico invisível perturba o chi da vítima. Para afetá-lo, faça uma manobra Concentrar e vença uma Disputa Rápida de Vontade. As penalidades de distância da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550) se aplicam ao seu teste. Este ataque de chi não custa PF como os outros... é lento e sutil, não violento. 27 pontos.

Sopro do Dragão (-25%): Ataque por Queimadura 1d (Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance 1–4, Incapaz de Aparar, -20%) [4]. **Observações:** Um jato de chama estreito — soprado pela boca — que pode queimar um alvo a até quatro metros de distância. Isso conta como um ataque corpo a corpo. Faça uma manobra de Ataque e um teste de Ataque Inato (Sopro) para atingir: 4 pontos.

Algumas dessas habilidades se assemelham a armas ou ataques desarmados e permitem testes de ataque usando perícias normais de combate em vez da perícia Ataque Inato. Este é um “efeito especial” que visa preservar o clima das artes marciais. Isso não afeta o custo de pontos.

Normalmente, a única defesa possível contra um Ataque Inato à distância é uma esquivas. No entanto, alguns desses ataques têm a limitação Bloqueável ou a limitação de Ataque Corpo a Corpo, o que permite ao alvo tentar bloquear ou aparar. Outros são Imprecações, que podem ser resistidos, mas *não* evitados.

Os Ataques Inatos são *irrealistas* e estritamente para jogos cinematográficos exagerados — e mesmo assim, eles têm Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre como pré-requisito.

Atirador

veja pág. MB43

Como sugere o **Módulo Básico**, o Mestre pode permitir versões de baixa tecnologia desta vantagem que abrangem armas motoras de combate à distância. Aqui está um exemplo adequado para samurais míticos, elfos de fantasia e um certo arqueiro inglês fora da lei que agia nas florestas.

Arqueiro Heroico

20 pontos

Você pode realizar feitos incríveis com qualquer arma que use a perícia Arco. Quando você escolhe a manobra Ataque ou Ataque Total com um arco, você pode adicionar a Precisão do arco ao NH *sem* realizar uma manobra Apontar. Se você Apontar, receberá um bônus de +1 após um segundo ou +2 após dois ou mais segundos, além de Prec.

Eu luto em nome do Senhor!

— Padre McGruder,
Fome Animal

Se você usar Avançar e Atacar, você não recebe o bônus da Prec do seu arco, mas pode *ignorar* a penalidade da Magnitude. Também ignore as penalidades adicionais de -1 ou -2 ao NH para um Ataque Aéreo (pág. 100) ou um Ataque Acrobático (pág. 100). Isso permite que você atire seu NH total, mesmo enquanto corre, pula, desliza pelo corrimão, etc.

Você também pode desconsiderar a Magnitude em combate corporal (veja *Armas de Combate Corporal*, pág. MB391). Você nunca receberá o bônus pela Prec nesse caso, mas disparará com o NH total. Isso torna a técnica Combate Corporal (pág. 71) redundante para você.

Você pode usar *Arcos de Tiro Rápido* (págs. 119–120) para melhorar sua cadência de tiro ao Avançar e Atacar, bem como ao realizar o Ataque ou Ataque Total. Independentemente da sua manobra, *reduza pela metade* a penalidade de -6 ao NH para esta façanha. Em um Ataque ou Ataque Total, adicione a Prec ao seu teste do ataque, mas não ao teste de habilidade para preparar seu arco rapidamente. Da mesma forma, reduza pela metade a penalidade para atirar duas flechas ao mesmo tempo usando Ataque com Duas Armas (pág. 83); O predefinido para o ADA (Arco) é Arco-2 para você, e não Arco-4.

Por fim, quando você usar Sacar Rápido (Flecha), some todas as penalidades aplicáveis de *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107), *Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns* (págs. 107–108) e *Avançar e Atacar* (pág. 100), divida a soma pela metade e arredonde a seu favor.

Você pode combinar Arqueiro Heroico com qualquer especialização de Mestre de Armas que cubra arcos. Isso lhe concederá o bônus de dano do Mestre de Armas e todos os benefícios acima — e torna a penalidade de tiro rápido em um mero -1!

Defesas Ampliadas

veja pág. MB51

O Mestre decide quantos níveis dessas características estão disponíveis. As Defesas Ampliadas são cinematográficas e não são especialmente adequadas para um jogo puramente realista... mas numa campanha que acrescenta elementos cinematográficos sutis a um cenário amplamente realista (veja *Campanhas Híbridas*, págs. 239–241), um único nível não causará grandes problemas. O típico jogo de “filme de ação” pode lidar com dois níveis. Campanhas que apresentam ação extrema de quadrinhos e *wuxia* podem ir até três níveis, mas provavelmente não além disso — a menos que o Mestre goste de lutadores intocáveis!

A maioria dos artistas marciais só pode adquirir Defesas Ampliadas listadas em “Características Opcionais” para seus estilos; veja o Capítulo 5. Aqueles com Mestre de Armas ou Treinados por um Mestre têm acesso a *todas* as Defesas Ampliadas. Mestre de Armas que possuam Aparar Ampliado podem adicionar seu bônus a às tentativas de aparar feitas usando a perícia Aparar Armas de Projétil (pág. MB176), bem como com as perícias normais de Armas de Combate Corpo a Corpo, quando armados com armas adequadas.

Para diminuir a letalidade das armas de combate à distância, de modo que a maioria das lutas acabem em combate corpo a corpo, o Mestre pode permitir que os heróis comprem Aparar Ampliado (Aparar contra armas de combate à distância) por 5 pontos/nível — possivelmente em níveis mais altos do que outros tipos de Aparar Ampliado. Isso concede um bônus para tentativas de aparar regulares contra armas de arremesso (veja *Aparar*, pág. MB376) e para aparar com a perícia Aparar Armas de Projétil. Seu bônus “se acumula” com aqueles de vantagens de Aparar Ampliado específicas da arma.

Destemor

veja pág. MB53

Dominar um estilo de luta é uma ótima maneira de construir confiança. O Mestre pode permitir que artistas marciais comprem um nível de Destemor durante o jogo para cada *dois* níveis em que seu melhor NH em perícia de combate exceda a DX. Por exemplo, um lutador com Caratê em DX+6 poderia “aprender” Destemor 3. Esta opção é particularmente adequada para artes marciais militares.

Flexibilidade

veja pág. MB60

Os bônus de +3 para Flexibilidade e +5 para Ultraflexibilidade das Juntas se aplicam a *todos* os testes para se desvencilhar (pág. MB371) — incluindo tentativas de escapar das chaves e controles no Capítulo 3.

Garras

veja pág. MB61

Muitos artistas marciais fortalecem suas mãos socando um saco pesado, poste de madeira, etc. O objetivo usual é condicionar as mãos para que bater em superfícies duras seja menos arriscado (trate isso como RD; veja *Resistência a Dano*, págs. 47–48), mas alguns exercícios pouco ortodoxos têm como objetivo *endurecer* as mãos em armas mortais. Estes incluem golpear ferro ou aço, enfiar os dedos estendidos na areia quente e aplicar unguentos malcheirosos. Os resultados geralmente têm um nome chamativo, como “mão de ferro” ou “garra de águia”. Represente isso usando Garras Cegas [3] — e talvez outras características.

Realisticamente, qualquer endurecimento suficientemente extenso para melhorar o dano do golpe danificaria irreversivelmente a mão. O Mestre só deve permitir que lutadores realistas comprem Garras Cegas se também comprarem Mão Fraca 1 [-5]. O pacote é uma desvantagem líquida (-2 pontos). Como Mão Fraca 1 impõe uma penalidade de -2 para agarrar ou usar armas de combate corpo a corpo, isso restringe severamente as outras opções de combate do artista marcial.

Em uma campanha cinematográfica, o Mestre pode relaxar essa restrição e permitir exercícios esotéricos e não destrutivos ou pomadas incríveis. Nesse caso, indivíduos com Treinado por um Mestre devem ter acesso a tais métodos e podem comprar Garras Cegas *sem* a Mão Fraca. Se aqueles sem Treinado por um Mestre quiserem essa vantagem, eles podem obtê-la da maneira mais difícil (com Mão Fraca) ou pagar 10 pontos por Antecedentes Incomuns (Acesso a exercícios secretos de endurecimento das mãos).

É possível modificar apenas *uma* mão. Isso não reduz o custo em pontos de Garras ou Antecedentes Incomuns, mas Mão Fraca deve ter a limitação de -80% “Apenas uma mão”. Isso reduz seu valor para -1 ponto e significa que sua penalidade de -2 se aplica a tarefas de uma mão, e com a mão modificada. Para tarefas com as duas mãos, a penalidade é de apenas -1.

Aqueles que desejam fazer isso durante o jogo devem consultar *Vantagens que Podem ser Aprendidas* (pág. MB294). Baseie o tempo necessário no custo de Garras Cegas (3 pontos). Quando aplicável, quaisquer Antecedentes Incomuns devem ser adquirido *antes* do início do treinamento, enquanto a Mão Fraca aparece ao final deste período.

Para outra opção, veja a limitação Membro em *Golpeadores* (a seguir).

Golpeadores

veja pag. MB62

Em um jogo cinematográfico, o Mestre pode permitir que os lutadores comprem qualquer parte do corpo que não seja um membro ou extremidade como um Golpeador. Os artistas marciais do mundo real afirmam ter testa e nádegas de “ferro”, entre outras coisas. Esses Golpeadores devem ser por contusão, não podem ter a ampliação Longo e frequentemente sofrem das limitações Arco Limitado, Desajeitado, e/ou Incapaz de Aparar.

Golpeadores inspirados em videogames — como uma bola pesada com espinhos na ponta de uma trança longa — não têm tais restrições. Eles podem ter quase qualquer alcance e tipo de dano. Cabe ao Mestre decidir se coisas como aquela bola com espinhos são Golpeadores ou apenas equipamentos. Como regra, se ele receber bônus de dano de perícias de combate desarmado e você estiver jogando em um gênero irrealista onde as buscas por armas sempre o ignoram, então é um Golpeador.

Todos os Golpeadores infligem dano por GdP com bônus de +1 por dado — mais do que a maioria dos socos e chutes.

Nova Limitação Especial

Membro: Seu Golpeador por contusão *não* é uma nova parte do corpo, mas um membro. O membro tem seu alcance normal e pode atacar com Briga ou Caratê. Encontre danos de socos ou chutes como de costume, incluindo bônus pelas perícias, e adicione +1 por dado para o Golpeador. Isso *não* é cumulativo com os efeitos das Garras. *Membro, Braço* é cinematográfico e também permite aparar com o braço como se fosse uma arma; Antecedentes incomuns e tempo de treinamento são de acordo com Garras (págs. 44–45). *Membro, Canela* é uma parte realista do treinamento de alguns estilos e melhora as caneladas (pág. 109). -20%.

Mestre de Armas

veja pag. MB99

Em uma campanha do *Artes Marciais*, esta vantagem representa talento natural com armas de baixa tecnologia, ou treinamento nos segredos esotéricos de um estilo de luta *armada*. Seu principal benefício é o bônus de dano indicado no **Módulo Básico**, mas também concede acesso a habilidades cinematográficas, que podem incluir:

- As perícias cinematográficas Aparar Precognitivo, Arqueiro Zen, Arte do Arremesso, Força Mental, Golpe Poderoso, Kiai, Lutar às Cegas, Pontos de Pressão, Salto Voador, e Sensibilidade, desde que pertençam a um dos estilos de combate *armado* do artista marcial.
- Técnicas e qualidades de *armas* marcadas como cinematográficas (*), desde que sejam encontradas entre os estilos armados do artista marcial.
- Diversas vantagens que geralmente são proibidas para personagens normais, como Apetrechos (pág. 42), certos Ataques Inatos (págs. 42–44), Padrão de Tempo Alterado (pág. 47), e poderes de chi (veja *Poderes do Chi para Artistas Marciais*, pág. 46).
- Dispensa das restrições habituais em Ataque Adicional (pág. 42) e Defesas Ampliadas (pág. 44).

Aqueles com Mestre de Armas também têm opções mais amplas de combate. Ao usar armas cobertas por sua vantagem, eles recebem metade das penalidades usuais para *Arcos de Tiro Rápido* (págs. 119–120), *Golpe Rápido com Armas de Arremesso* (págs. 120–121), *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107), e *Bloqueios Múltiplos* (pág. 123). A critério do Mestre, eles também podem usar *Luta Chambara* (págs. 128–130) e *Tempo de Bala* (pág. 133). Eles geralmente podem atacar mais de duas vezes usando um Golpe Rápido (veja *Golpe Rápido*, pág. 127) e empregar esforço adicional em batalha (veja *Esforço Adicional em Combate*, pág. 131) — mesmo que lutadores comuns não possam.

Como o **Módulo Básico** indica, se você tiver Mestre de Armas, você pode reduzir pela metade as penalidades para Golpe Rápido (pág. MB370) e múltiplas tentativas de aparar (pág. MB376). Aqueles que também tiverem Treinado por um Mestre só fazem isso *uma vez* — eles não dividem as penalidades por 4. No entanto, a redução pela metade das penalidades para arcos de tiro rápido “*se acumula*” com os efeitos do Arqueiro Heroico (pág. 44), para especialidades de Mestre de Armas que cubram arcos.

Esses benefícios se aplicam ao usar qualquer arma coberta por sua vantagem — seja em combate corpo a corpo ou à distância, e seja defendendo-se de ataques corpo a corpo ou usando a perícia Aparar Armas de Projétil (pág. MB176) contra projéteis — desde que seja capaz do que você deseja tentar.

Noção do Tempo Ampliada

veja pag. MB73

Um lutador com Noção do Tempo Ampliada (NTA) sempre age antes daquele que não a possui — tanto na “sequência de turnos” (pág. MB363) quanto em uma situação de Aguardar (veja *Aguardar Encadeado*, pág. 97). Isto é especialmente útil para um artista marcial que precisa enfrentar armas de fogo. Isso permite que ele salte através de uma sala e elimine um atirador que o tem na mira! Também permite que ele apare balas, se ele conhecer a habilidade Aparar Armas de Projétil (veja pág. 54). Ele pode até tentar se esquivar da bala de um atirador (normalmente, nenhuma defesa ativa é possível). O Mestre pode estender esses benefícios para abranger disparos de armas de energia e outros ataques à distância mais lentos que a luz.

Poderes do Chi para Artistas Marciais

O **Artes Marciais** trata principalmente as habilidades passivas do chi como vantagens (por exemplo, Resistência a Habilidades do Chi), enquanto modela as ativas como perícias cinematográficas — Escalada do Lagarto, Golpe Poderoso, etc. para facilitar a integração delas nos estilos do Capítulo 5. No entanto, histórias em quadrinhos e videogames frequentemente retratam todas essas capacidades como algo semelhante a poderes psíquicos ou superpoderes. Eles podem ser evidentes no nascimento, despertados por iniciação ou provação, ou mesmo aprendidos (veja *Vantagens que Podem ser Aprendidas*, pág. MB294).

Assim como um poder psi, um poder chi consiste em um conjunto de vantagens que devem ser adquiridas com um modificador de poder (veja *Modificador de Poder*, pág. MB254). Usuários habilidosos podem adquirir níveis de um Talento que auxilia nas jogadas de dados para usar essas habilidades, comparável a um Talento Psíquico (veja *Talentos Psíquicos*, pág. MB255). Abaixo estão dois exemplos.

Controle Corporal

O poder Controle Corporal permite que você canalize seu chi *internamente* para curar ferimentos, realizar feitos atléticos incríveis, eliminar veneno de seu corpo, entre outras coisas.

Talento para Controle Corporal: Você recebe um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Controle Corporal e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. Em alguns mundos, Equilíbrio Interior (pág. 48) *substitui* o Talento para Controle Corporal e beneficia tanto as habilidades de Controle Corporal quanto as perícias listadas para Equilíbrio Interior: 5 pontos/nível (15 pontos/nível para Equilíbrio Interior).

Habilidades de Controle Corporal: Ataque Adicional, com Vários Golpes; Consumo Reduzido; Controle do Metabolismo; Defesas Ampliadas (qualquer); Deslocamento Ampliado (Solo); Digestão Universal; Equilíbrio Perfeito; Prender a Respiração; Queda de Gato; Regeneração; Resistente, a qualquer ameaça física; Resistência a Dano, com Pele Resistente; ST de Golpe; ST de Levantamento; Sentido Protegido (qualquer); Silêncio; Super Escalada; Super Salto; Tolerância à Radiação; Tolerância à Temperatura; e Toque Sensível.

Modificador de poder: Controle Corporal. A vantagem é uma habilidade do chi relacionada ao poder Controle Corporal. Para mantê-la, você deve passar algumas horas por dia fazendo exercícios e meditando. Obtenha uma desvantagem de -10 pontos em Doutrinas Religiosas ou

Voto para cobrir isso. Se você falhar em interpretar sua desvantagem, *todo o seu poder* falhará na primeira vez que você invocar qualquer uma de suas habilidades. Quando isso acontecer, nenhuma de suas habilidades funcionará e você se sentirá mal, sofrendo uma atribuição escolhida pelo Mestre entre aquelas listadas em *Condições Irritantes* (pág. MB428); por exemplo, dor, espirro/tosse, nauseado, ou sonolento. A única cura é tirar 1d dias longe de outras atividades para reequilibrar seu chi. -10%.

Projeção do Chi

O poder Projeção do Chi permite que você direcione seu chi *externamente* para explodir inimigos, projetar campos de força, voar e assim por diante.

Talento para Projeção do Chi: Você recebe um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Projeção do Chi e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. Em alguns mundos, Chi Poderoso (pág. 48) *substitui* o Talento para Projeção do Chi e beneficia tanto as habilidades de Projeção do Chi quanto as perícias listadas para Chi Poderoso. 5 pontos/nível (15 pontos/nível para Chi Poderoso).

Habilidades de Projeção do Chi: Cura; Língua Ferina, com Baseado em HT; Obscurecer (qualquer); Resistência a Dano, com Campo de Força; Sentido de Monitoramento (Para-Radar); Sentido de Vibração; Terror, com Baseado em HT; e Voo. Projeção do Chi pode justificar quase qualquer Ataque Inato ou Atribuição — e às vezes Telecinese. O Mestre normalmente restringirá você a um ou dois ataques “assinaturas” e estabelecerá um limite máximo para o dano. Certifique-se de criar nomes elaborados e efeitos especiais para seus ataques! Veja *Ataque Inato* (págs. 42–44) para exemplos.

Modificador de poder: Projeção do Chi. A vantagem é uma habilidade do chi relacionado ao poder Projeção do Chi. Caso contrário, ela é idêntica à limitação Controle Corporal. -10%.

Outros Poderes

O Mestre que quiser criar poderes adicionais do chi encontrará muita utilidade no **GURPS Poderes**. O Controle Corporal e a Projeção do Chi (como “Bioenergia”) estão lá, e o modificador de poder Controle Corporal aparece como um modificador genérico de -10% — “Chi” — para uso em muitos poderes. Por exemplo, Chi pode substituir os modificadores dados para os poderes Antipsi, Cura Psíquica, PES, e Psicocinese nas páginas MB255–257, convertendo-os de poderes psi em poderes chi.

Tudo isso torna a NTA perfeita para campanhas baseadas em filmes de ação. Nos filmes, as Estrelas sempre surpreendem os Figurantes, até mesmo os Figurantes alertas com metralhadoras, e os atiradores que atiram nas Estrelas sempre erram no primeiro tiro. Naturalmente, os PdJs são Estrelas, assim como os chefes, os principais capangas e outros PdMs importantes. É provável que as estrelas tenham NTA; o Mestre pode até fazer disso uma “vantagem de campanha” que todos os PdJs devem ter. Todos os demais são Figurantes, e os Figurantes nunca têm NTA.

Esta abordagem converte ao NTA de uma vantagem exótica em um Antecedentes Incomuns que estende a “imunidade ao enredo” às Estrelas — uma característica *extremamente* comum do cinema de artes marciais. Em alguns filmes, a NTA só se aplica durante sequências de ação; veja a limitação especial abaixo.

Finalmente, em campanhas que usam *Tempo de Bala* (pág. 133), o Mestre pode querer reservar essa regra para heróis que possuam NTA.

Inigo: Está usando a defesa de Bonetti contra mim, hein?
Homem de Preto: Considerarei-a adequada, considerando o terreno rochoso.
Inigo: Naturalmente, deve estar esperando que eu ataque com Capo Ferro...
Homem de Preto: Naturalmente, mas eu penso que o Thibault cancela o Capo Ferro, não acha?
Inigo: A não ser que o inimigo tenha estudado o seu Agrippa — como no meu caso.

– A Princesa Prometida

2

Nova Limitação Especial

Sentido de Combate: Sua habilidade só funciona quando você está lutando. Enquanto o jogo estiver em tempo “lento” para o combate (veja *Tempo Durante as Aventuras*, pág. MB497), você aproveita todos os benefícios usuais da NTA. No resto do tempo, a NTA não faz nada! Ela não o ajudará a evitar penalidades por ser apressado em tarefas que não sejam de combate e será inútil contra armadilhas, atiradores e perigos ambientais encontrados fora do combate. -20%.

Padrão de Tempo Alterado

veja pág. MB75

Esta vantagem não tem lugar num jogo *realista*. Artistas marciais do mundo real que conseguem executar múltiplas técnicas no espaço de um segundo estão usando Ataque Total (Duplo) (pág. MB365), Golpe Rápido (pág. MB370), Combinações (pág. 80) e assim por diante. Eles não estão distorcendo o tempo!

O Padrão de Tempo Alterado também não é adequado para cenários cinematográficos “tradicionais”. Para permanecer fiel ao mito das artes marciais, aqueles cuja velocidade ofuscante resulta da treinamentos em artes marciais secretas deveriam usar Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre para reduzir pela metade a penalidade do Golpe Rápido, enquanto aqueles com coordenação excepcional devem considerar Ataque Adicional (pág. MB53). Lutadores com ambos podem fazer muitos *ataques*, mas ainda estão limitados a uma *manobra* por turno.

No entanto, alguns quadrinhos e filmes retratam artistas marciais incrivelmente rápidos que podem enfrentar vários oponentes espalhados antes que algum deles possa retaliar. Isso exige múltiplas manobras por turno, o que implica no Padrão de Tempo Alterado. Em campanhas inspiradas por tal ficção, o Mestre pode permitir um ou mais níveis desta vantagem para aqueles com Arqueiro Heroico, Atirador, Mestre de Armas, ou Treinado por um Mestre.

Para saber mais sobre heróis velozes, veja *Ataques Múltiplos* (págs. 126–128).

Regeneração

veja pág. MB82

A regeneração oferece uma alternativa a *Ferimentos Superficiais* (pág. MB417) para o Mestre que deseja que os PdJs cinematográficos voltem ao jogo logo após serem nocauteados ou deixados para morrer, mas que prefere acertar isso antecipadamente com pontos. O Mestre escolhe os níveis permitidos. As limitações Acesso são prudentes em versões mais rápidas. “Fora de combate” (-20%) limita a cura entre as lutas. “Somente quando inconsciente” (-30%) significa que o herói se cura depois de desmaiar, até acordar com 1 PV. Limitada, Contusão (-40%) ou Desarmado (-40%) permitem recuperações rápidas das surras — mas esteja ciente de que eles *também* criam a necessidade de registrar o que causou cada ferimento.

Resistência a Dano

veja pág. MB83

A Resistência a Dano devidamente limitada, se encaixa em muitos tipos de campanhas cinematográficas. Algumas ideias:

Ablativa: Alguns heróis de ação podem absorver muito dano antes que sua sorte acabe. Eles sofrem chutes, socos, quedas, etc., ao longo da história, mas só se *machucam* no final. Para simular isso, o Mestre pode permitir RD (Ablativa, -80%) [1/nível]. Cada ponto de dano sofrido elimina um ponto de RD. Esta RD não protege contra veneno — mas enquanto dura, *evita* que armas envenenadas administrem sua dose mortal! Essa RD funciona como PV, mas os dois não são iguais. Compare o PV perdido com o valor básico de PV da vítima para determinar incapacitação, ferimentos graves e morte.

Limitada: Outros heróis fictícios são resistentes a espancamentos, mas normalmente são afetados por lâminas, balas e feixes. Para representar isso, o Mestre pode permitir RD (Limitada, Contusão, -40%) [3/nível]. Limitada, Desarmado também tem -40% e afeta dano por corte e por perfuração de Dentes, Garras, e Golpeadores.

Parcial: Os artistas marciais muitas vezes endurecem as extremidades ou membros em verdadeiras “partes do corpo de ferro”. Aqueles com Treinado por um Mestre podem comprar RD com Parcial (-80% para uma mão ou um pé; -40% para duas mãos, dois pés, uma perna ou um braço; ou -20% para duas pernas ou dois braços) e Pele Resistente (-40%). Tradicionalmente, isso acompanha Garras (págs. 44–45), ou exige ou é a qualidade Partes do Corpo de Ferro (pág. 51).

Pele Resistente: O Mestre pode permitir que valentões de verdade comprem RD (Limitada, Contusão, -40%; Pele Resistente, -40%) [1/nível] para todo o seu corpo. Ataques que não rompem a pele ou carregam veneno de contato ou ataque de toque baseado em chi simplesmente machucam menos. Alguns guerreiros têm RD (Pele Resistente, -40%) [3/nível] e são mais difíceis de ferir com todos os ataques! Artistas marciais que simulam partes duras do corpo usando Parcial também *devem* escolher Pele Resistente.

O Mestre decide quanta RD permitir e de que tipo, e deve basear o tempo necessário para adquiri-la através do treinamento em seu custo final em pontos (veja *Vantagens que Podem ser Aprendidas*, pág. MB294). Fora dos jogos de super-heróis, RD 1–2 provavelmente é suficiente, a menos que seja Ablativa. A RD ablativa pode chegar até o valor de PV em qualquer jogo cinematográfico, e até 5xPV para heróis que sobrevivem a quedas de 10 andares e acidentes de carro a 100 km/h. No entanto, tudo é possível. A Resistência a Dano pode ter quase *qualquer* modificador quando faz parte de um poder do chi (veja *Poderes do Chi para Artistas Marciais*, pág. 46). O Mestre deve projetar ele mesmo habilidades defensivas poderosas e apresentá-las de maneira semelhante às habilidades ofensivas do *Ataque Inato* (págs. 42–44). Veja o exemplo a seguir:

Camisa Fantasma (-70%): RD 20 (Limitada, Balas, -60%; Pacto, -10%) [30]. *Observações*: Seu chi permite resistir a balas — se você não usar armas modernas! A limitação especial Pacto significa que você deve cumprir e observar o Voto (Usar apenas ataques com força motora) [-10]. Se você usar armas, explosivos, etc., por qualquer motivo, você perde imediatamente a RD até que 1d dias tenham se passado (o Mestre faz o teste em segredo). Trate a combinação de RD e Voto como uma metacaracterística: *Camisa Fantasma* [20]. 20 pontos.

Resistente

veja pág. MB84

Artistas marciais em jogos cinematográficos podem ter Resistente a Arte da Invisibilidade (pág. MB181), Kiai (pág. MB206), Mãos Hipnóticas (pág. 62), Pontos de Pressão (pág. MB218) ou ataques de “Mão da Morte” (veja *Ataque Inato*, págs. 42–44). Treinos de fortalecimento do pescoço (“pescoço de ferro”) permitem Resistente a Lesões no Pescoço, o que concede um bônus em Disputas Rápidas para evitar lesões por Estrangulamento (pág. MB370) e Torcer Pescoço (pág. MB404). Os exercícios para os braços podem conceder um bônus semelhante para resistir a lesões causadas por Chave de Braço (pág. MB403) e Torcer Membros (pág. MB404). Individualmente, os itens acima são “Raros”. Resistente (+3) a qualquer um deles custa 1 ponto e é uma excelente Qualidade do Estilo.

A categoria geral “Habilidades do Chi” é comparável em importância a “Psiquismo” e, portanto, “Muito Comum”. Qualquer um pode desfrutar de Resistente a Habilidades do Chi (+3) [10]; isso representa um chi extraordinariamente forte. Indivíduos com Treinado por um Mestre podem chegar até Resistente a Habilidades do Chi (+8) [15]. A Imunidade a Habilidades do Chi [30] só é adequada a seres não naturais. Essas características protegem contra *todos* os efeitos nocivos causados por perícias cinematográficas ou poderes do chi (veja *Poderes do Chi para Artistas Marciais*, pág. 46).

Talento

veja pág. MB90

Para regras gerais que regem Talentos, consulte o *Módulo Básico*. Dois novos Talentos são pertinentes ao *Artes Marciais*:

Chi Poderoso: Aparar Precognitivo, Arqueiro Zen, Arte Erótica, Arte da Invisibilidade, Arte do Arremesso, Desviar, Golpe Debilitante, Golpe Poderoso, Hipnotismo, Kiai, Mãos Hipnóticas, Pontos Secretos, Pontos de Pressão, e Salto Voador. *Bônus de reação*: oponentes honrados, aqueles que praticam estilos “duros” ou “exteriores” (incluindo potenciais alunos e mestres) e amantes (passados ou atuais). 15 pontos/nível.

Equilíbrio Interior: Auto-Hipnose, Bloqueio Mental, Controle das Funções Involuntárias, Controle de Respiração, Escalada do Lagarto, Força Mental, Linguagem Corporal, Lutar às Cegas, Meditação, Passos Leves, Percepção do Corpo, Postura Imóvel, Sensibilidade, e Sonhos. *Bônus de reação*: pacifistas, ascetas e aqueles que praticam estilos de artes marciais “suaves” ou “interiores”. 15 pontos/nível.

Alguém com Chi Poderoso tem o dom de projetar seu chi — tanto sutil quanto violentamente — para afetar objetos e pessoas. Ele pode até influenciar projéteis em voo, ajudando-o a apontar as suas próprias armas de combate à distância, e a fugir das dos seus adversários. Sua aura tangível de boa forma impressiona aqueles que o enfrentam no campo de batalha, no dojo ou no quarto.

Um herói com Equilíbrio Interior tem controle superior sobre seu corpo e mente. Esta paz interior fortalece a sua vontade, aguça os seus sentidos e permite-lhe realizar feitos impossíveis de resistência e equilíbrio. Ele está visivelmente em paz, e aqueles que apreciam a ordem e o foco acham agradável tê-lo por perto.

O Chi Poderoso e o Equilíbrio Interior são, em muitos aspectos, opostos. O Mestre poderia até torná-los mutuamente exclusivos. Contudo, os maiores mestres das artes marciais chinesas — cujo *yang* e *yin* estão em perfeito equilíbrio — podem ter níveis elevados de *ambos* os talentos.

Esses Talentos não garantem *acesso* a perícias cinematográficas. Se uma perícia lista Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre como pré-requisito, você deve possuir a vantagem relevante para aprendê-la.

Talento Instintivo

veja pág. MB91

Esta habilidade é especialmente adequada para indivíduos que alcançaram a “harmonia com o Tao” — o suposto objetivo de muitas artes marciais chinesas. Um guerreiro pode usar esta vantagem para tentar técnicas não dominadas com NH *total* em vez de sofrer uma penalidade por uso predefinido, se ele conhecer a perícia subjacente. Um artista marcial que também tenha Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre pode até tentar perícias cinematográficas desconhecidas. Se o seu Talento Instintivo funcionar *apenas* para esses dois propósitos, adicione a limitação de -20% “Compenetrado, Artes Marciais”.

Tolerância a Ferimentos

veja pág. MB94

Uma nova forma de Tolerância a Ferimentos é adequada a alguns heróis de ação cinematográficos:

Redução de Dano: Você divide o dano sofrido por 2, 3 ou 4 *após* subtrair a RD do dano e aplicar os modificadores de ferimento. Normalmente, isso normalmente reduz todos os ferimentos, mas o Mestre deve exigir o modificador Limitada (veja *Defesas Limitadas*, pág. MB84) em um jogo do *Artes Marciais*. “Ataques Físicos” dá -20%, enquanto “Contusão” ou “Desarmado” dá -40%. 50 pontos para um divisor de 2, 75 pontos para 3, 100 pontos para 4.

Treinado por um Mestre

veja pág. MB96

Esta vantagem representa o treinamento nos segredos esotéricos de um ou mais estilos de luta. Estas artes marciais podem ser armadas ou desarmadas e de qualquer origem. Um dos principais propósitos de Treinado por um Mestre é conceder acesso a perícias cinematográficas, que podem incluir:

- As perícias cinematográficas Aparar Precognitivo, Arqueiro Zen, Arte da Invisibilidade, Arte do Arremesso, Controle das Funções Involuntárias, Desviar, Escalada do Lagarto, Força Mental, Golpe Debilitante, Golpe Poderoso, Kiai, Lutar às Cegas, Mãos Hipnóticas, Passos Leves, Pontos Secretos, Pontos de Pressão, Postura Imóvel, Salto Voador, e Sensibilidade — mas apenas se fizerem parte de um dos estilos do artista marcial!

- Qualquer técnica ou qualidade marcada com um asterisco (*) para indicar que é cinematográfica, desde que pertença a um dos estilos do artista marcial.

- Vantagens exóticas e sobrenaturais que normalmente são proibidas para humanos comuns, como Padrão de Tempo Alterado (pág. 47), Resistência a Dano (págs. 47–48) adequadamente modificada, certos Ataques Inatos (págs. 42–44) e poderes de chi (veja *Poderes do Chi para Artistas Marciais*, pág. 46).

- Menos restrições nas vantagens que estão disponíveis para todos, como ser capaz de adquirir Garras (págs. 44–45) sem Mão Fraca, comprar todas as Defesas Ampliadas (pág. 44), possuir mais de um nível de Ataque Adicional (pág. 42), possuir Resistente (pág. 48) em até +8 contra habilidades do chi e empunhar Golpeadores (pág. 45) com Caratê.

Outro benefício significativo desta vantagem é expandir as opções de combate do artista marcial. Em campanhas que usam as regras opcionais do Capítulo 4, Treinado por um Mestre (ou Mestre de Armas) é necessária para *Luta Chambara* (págs. 128–130) e *Tempo de Bala* (pág. 133). O Mestre também pode torná-la um pré-requisito para atacar mais de duas vezes com Golpe Rápido (veja *Golpe Rápido*, pág. 127) ou empregar esforço adicional em uma luta (veja *Esforço Adicional em Combate*, pág. 131). Aqueles com Treinado por um Mestre nunca estão sujeitos ao Realismo Severo para Lutadores Desarmados (pág. 124). Finalmente, Treinado por um Mestre reduz pela metade as penalidades para Golpe Rápido (pág. MB370) e tentativas de aparar múltiplas (pág. MB376) — embora essas reduções *não sejam* cumulativas com as reduções pela metade semelhantes de Mestre de Armas.

Pontos de Vida Adicionais

O Mestre pode permitir que artistas marciais com Qualidades do Estilo apropriadas aumentem os Pontos de Vida em até 100% em vez dos habituais 30%. Lutadores de televisão musculosos, boxeadores peso-pesado e grandes *sumotori* tradicionalmente desfrutam desse benefício. Esses gigantes deveriam usar a *Tabela de Constituição Física* (pág. MB18) para encontrar o peso a partir do PV, em vez do ST. Use a coluna “Acima do Peso” para PV até 130% do ST, a coluna “Gordo” para PV até 150% do ST, e a coluna “Muito Gordo” para PV até 200% do ST.

Os PV adicionais também pode representar uma capacidade irrealista de absorver danos para pessoas de tamanho normal; veja *Lesões Cinematográficas* (pág. 139). Nesse caso, *qualquer um* poderá comprar muitos PV. Pontos de vida acima do ST não afetam o peso de tais personagens, nem aumentam o dano que eles recebem ou infligem em quedas e encontros.

Lembre-se de que ferimentos graves, incapacitação e morte dependem de limites calculados a partir do PV. Aqueles com 20 ou mais Pontos de Vida, também se beneficiam de *PV Inicial Elevado e Choque* (pág. MB419) e *PV Elevado e Cura* (pág. MB424).

QUALIDADES

Três novos tipos de qualidades são importantes nos jogos do *Artes Marciais*. Tudo pode ser ganho durante jogo. Cada qualidade custa um ponto. Para obter mais informações sobre qualidades, consulte as págs. MB100–101.

Familiaridade com o Estilo

A Familiaridade com o Estilo significa que você estudou e/ou praticou um estilo de artes marciais. Você *deve* pagar um ponto pela familiaridade com qualquer estilo que conheça. (*Exceção:* A lente “Defesa Pessoal”, pág. 144, permite que você ignore esse requisito... mas você não desfrutará dos benefícios abaixo.) Seus efeitos são os seguintes:

- Você pode adquirir as Qualidades do Estilo daquele estilo, aprender suas perícias cinematográficas (desde que tenha Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre), melhorar suas técnicas sempre que tiver pontos e comprar habilidades listadas entre suas “Características Opcionais” — mesmo

aquelas que são geralmente proibidas para os PdJs, se o Mestre concordar. A Familiaridade com o Estilo atua como um Antecedente Incomum que lhe dá acesso a essas coisas. Consulte *Componentes de um Estilo* (págs. 141–143).

- Você fica familiarizado com a *cultura* do estilo e não sofre a penalidade de -3 pela falta de Familiaridade Cultural ao usar perícias como Connoisseur (Armas), Jogos de Entretenimento, Pedagogia, ou Trato Social (Dojo) para interagir com colegas do estilo.

- Na maioria dos cenários, você tem o equivalente à versão de 1 ponto da vantagem Reivindicar Hospitalidade (pág. MB82) com uma escola ou instrutor.

- Se seu oponente estudou um ou mais estilos e você tem Familiaridade com o Estilo com *todos* eles, você pode reduzir a penalidade de defesa de suas fintas e Ataques Enganosos em -1. Você está ciente dos truques e táticas dos estilos dele! Se a técnica que ele usa com Ataque Enganoso ou na sequência da finta não for uma parte ortodoxa de nenhum de seus estilos, ignore este efeito.

Em algumas campanhas, o Mestre pode permitir que você aprenda Familiaridade com o Estilo para estilos tão secretos que não possuem descrições de estilo. Para estes, ignore as regras acima e use *Grite!* (pág. 132).

Qualidades do Estilo

As Qualidades do Estilo são pequenas vantagens ou dispensas de regras para guerreiros veteranos. A melhor maneira de aprendê-los é estudando uma arte marcial, já que a maioria dos estilos as oferece como treinamento avançado. Qualquer um pode comprar uma Qualidade do Estilo para cada 20 pontos em perícias de combate. Um artista marcial que tenha Familiaridade com o Estilo pode ainda comprar uma das qualidades *desse estilo* para cada 10 pontos que possuir em suas técnicas e perícias necessárias; consulte *Componentes de um Estilo* (págs. 141–143). Por exemplo, 40 pontos em habilidades de estilo permitiriam duas qualidades gerais *mais* quatro específicas do estilo. Aqueles com Familiaridade com o Estilo para vários estilos, e investimento mínimo em cada um deles (veja *Combinando Estilos*, págs. 147–148) podem contar pontos em perícias e técnicas como parte de cada estilo que as compartilha.

Abaixo, um asterisco (*) indica uma qualidade *cinematográfica* que exige Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. As qualidades com uma † exigem especialização por perícia, técnica, arma, etc., conforme especificado. Um estilo pode oferecer qualidades mais restritas, mas ainda assim custa um ponto. As Qualidades do Estilo para estilos específicos aparecem no Capítulo 5 — e se não estiverem listadas aqui, não estarão disponíveis para quem não é praticante daquele estilo.

Adaptação de Arma†

Você adaptou os movimentos usados com um grupo de armas de combate corpo a corpo para outra classe de armas. Isso permite que você empunhe as armas cobertas por uma perícia de arma usando uma perícia diferente e suas técnicas, com todos os benefícios e desvantagens dessa perícia, desde que a perícia substituta tenha como predefinido a perícia normal com um redutor não pior que -4, e use o mesmo número de mãos. Cada adaptação é uma qualidade separada; por exemplo, Adaptação de Arma (Espada Curta para Terçado) permite que você use a perícia Terçado para lutar quando equipado com uma arma de Espada Curta — completa com aparar de esgrima, retiradas superiores e penalidades de carga. O Mestre pode permitir adaptações absurdas, como Faca para Alabarda, como qualidades cinematográficas.

Adaptação de Estilo†

Você adaptou técnicas de outros estilos para usar com o seu estilo. Junte as listas de técnicas de todos os estilos envolvidos, inclusive o seu. Você pode melhorar qualquer técnica da lista combinada, desde que ela tenha como predefinido uma das perícias do seu estilo. O Mestre especifica os estilos adaptados, que podem ser um ou muitos; o número não afeta o custo em pontos. A Adaptação de Estilo (Todos) é legítima para estilos mistos modernos.

Adaptação de Perícia†

As perícias de um estilo representam seus “subsistemas” básicos. As técnicas que normalmente têm como predefinido cada perícia são os movimentos principais daquele subsistema — mas você conhece algumas táticas menos ortodoxas. Você pode aprender técnicas que *não* tenham como predefinido uma perícia, como se a tivessem, com as penalidades usais pelo uso predefinido. Se uma técnica descrever diversas penalidades, use a mais fácil; por exemplo, Voadora com os Dois Pés tem como predefinido Briga-1, Sumô-1 ou Luta Greco-Romana-2, então adaptá-la para Caratê torna seu predefinido Caratê-1. O Mestre define o escopo de cada especialização. Pode ser tão abrangente quanto a Adaptação de Perícia (Técnicas de Briga se baseia em Caratê para valor predefinido) ou tão restrito quanto a Adaptação de Perícia (Queda se baseia em Caratê para valor predefinido). Alguns exemplos importantes o suficiente para obter nomes especiais:

Chutes Acrobáticos: Você aprendeu a chutar como uma extensão natural de cambalhotas, saltos e giros. Você pode colocar Acrobacia como predefinido para as técnicas de chute, em vez de Briga ou Caratê. Chutes acrobáticos *nunca* recebem o bônus de dano da Briga ou Caratê.

Clinche: Você integrou movimentos agarrados limitados em sua perícia de Boxe, Briga ou Caratê — escolha um. Sempre que você agarrar a cabeça, pescoço ou tronco de um oponente *em pé* (apenas), use sua perícia de golpe para a jogada de ataque. Isso raramente vale a pena se você já conhece uma perícia de luta agarrada!

Fintas Acrobáticas: Você praticou ginástica para pegar os adversários desprevenidos. Você pode usar a perícia Acrobacia para fintar e pode melhorar a técnica Fintar (Acrobacia). Qualidades semelhantes podem existir para outras perícias (por exemplo, “Fintas Dançadas” para a perícia Dança); veja *Fintas com Perícias Não Relacionadas ao Combate* (pág. 103).

Adaptação de Técnica†

Você internalizou a metodologia do seu estilo tão completamente que pode adaptar uma de suas técnicas a perícias que ele não ensina. Você deve se especializar por técnica: Adaptação de Técnica (Fintar), Adaptação de Técnica (Luta no Solo) e assim por diante. Depois de gastar pelo menos um ponto para melhorar aquela técnica para uma perícia que faz parte do seu estilo, você pode comprar essa técnica para outras perícias de combate que você conhece, desde que ela as tenha como predefinido normalmente. Por exemplo, se você aprendeu Adaptação de Técnica (Fintar) e comprou Fintar (Caratê) como parte de seu estilo, e estudou Espada Curta por conta própria, você pode criar Fintar (Espada Curta).

Agarrar Poderoso

Você é hábil em aplicar força precisamente durante a luta agarrada. *Exceto* quando estiver fazendo um teste para acertar ou para uma defesa ativa, você pode optar por basear na ST testes de agarrar normalmente baseados na DX. Além disso, sempre que você fizer um teste de ST que normalmente recebe um bônus de ST de Sumô ou Luta Greco-Romana — por exemplo, o teste para se libertar de um agarrão — você pode abrir mão de seu bônus e, *em seu lugar*, tentar um teste de Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô baseado em ST.

Arco Forte

Você aprendeu a melhor forma de puxar um arco pesado. Se você tem a perícia Arco no nível DX+1, você pode atirar com um arco de seu ST+1 em vez de usar um do seu ST. Arco no nível DX+2 ou mais, permite que você use um arco de seu ST+2. Você precisa de um arco forte para ver melhorias na distância e no dano; não há efeito ao atirar com arco de seu ST ou menos.

Armas Improvisadas†

Você praticou lutar com itens do dia a dia. Essas armas podem ser improvisadas para outras pessoas, mas são familiares para você. Ignore as penalidades de perícia (apenas) ao empunhá-las; veja *Armas Improvisadas* (pág. 224). Você deve se especializar por perícia de combate. Você *pode* aprender Armas Improvisadas (Briga) ou Armas Improvisadas (Caratê) para efetivamente itens improvisados como socos.

Controle de Pescoço†

Você é hábil em golpear a partir do clinche. Você deve se especializar em uma perícia de ataque desarmado. Sempre que você agarrar a cabeça, o pescoço ou o tronco de um oponente *em pé* (apenas), você recebe um bônus de +1 para acertar quando atacar aquele adversário com sua perícia.

Domínio da Empunhadura†

Alternar entre empunhaduras de uma e duas mãos, ou entre uma empunhadura regular e uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112), geralmente exige uma manobra Preparar — mas você praticou até que isso se tornasse natural para si. Você pode fazer qualquer mudança de empunhadura (ou *ambas*) como uma ação livre *uma vez* no seu turno, antes ou depois da sua manobra. Por exemplo, você pode fazer um ataque com a katana com uma mão, e terminar seu turno com uma Empunhadura Defensiva com as duas mãos. No próximo turno, você pode mudar para uma empunhadura regular com as duas mãos e atacar. Você deve se especializar por arma; Domínio da Empunhadura (Katana) é a versão mais comum.

Domínio da Forma†

Ao usar uma arma que funciona com múltiplas perícias, você normalmente deve especificar a perícia que está usando no *início* do seu turno (veja *Alternando a Perícia com Arma*, pág. 108). Você praticou mudanças fluidas entre formas e pode mudar de perícia livremente durante seu turno. Por exemplo, você pode começar seu turno usando uma lança com a perícia Bastão, alternar para a perícia Lança para atacar e depois retornar à perícia Bastão para aparar. Você deve se especializar por arma: Domínio da Forma (Naginata), Domínio da Forma (Lança), etc.

Domínio da Mordida

Você aprendeu uma série altamente desenvolvido de mordidas eficazes para uso em combates corporais. Você pode usar a perícia Caratê para atacar com uma mordida e adicionar o bônus de dano do Caratê ao dano da mordida. Estilos para não-humanos com presas costumam ter essa qualidade!

Domínio da Técnica†

Você treinou tão intensamente uma técnica que desfruta de um nível máximo mais alto. Você deve se especializar em uma técnica — geralmente um chute ou arremesso — que faça parte do seu estilo e que apareça no Capítulo 3 (o Mestre pode abrir exceções). A técnica deve ter um nível máximo normal no mesmo nível do NH total, ou maior; o que desqualifica técnicas baseadas em defesas ativas e aquelas que “não podem exceder o NH no pré-requisito perícia-*x*.” Os usos principais de uma habilidade não são elegíveis; por exemplo, Domínio da Técnica (Arremesso do Judô) e Domínio da Técnica (Chute) são aceitáveis, mas Domínio da

Técnica (Agarrão do Judô) e Domínio da Técnica (Soco do Caratê) não são. Se o nível máximo padrão for o NH da perícia, *o seu* será NH+4. Se o limite for normalmente maior que o NH, seu nível máximo será dois níveis acima do normal (por exemplo, NH+6 com Chave de Braço).

Estilo†

Não se confunda com os “estilos”: conforme observado em *Estilo* (pág. MB101), um “movimento descolado” que não fornece um bônus de combate é uma qualidade válida se puder ser ocasionalmente útil. Estilos de artes marciais com a perícia Arte de Combate geralmente ensinam tais floreios. Um exemplo é o *chiburi*: remover o sangue da lâmina de uma espada. Tais Estilos (os movimentos descolados) exigem um teste habilidade da perícia de combate para serem executados. A maioria permite ou uma tentativa de Intimidação como uma ação livre (chiburi funciona assim) ou concede um bônus máximo de +4 para “demonstrações de força” listadas em Intimidação (pág. MB203) se você usar todo o seu próximo turno para fazer uma tentativa intencional.

Estômago de Algodão*

Você aprendeu a segurar as mãos e os pés dos atacantes usando os músculos abdominais (ou as dobras de gordura!). Uma vez por turno, você pode tentar um aparar desarmado padrão contra um soco ou chute em seu tronco, mas usando seu *corpo* em vez de um membro. Em caso de sucesso a qualidade permite que você use, na sequência, qualquer técnica capaz de prender um atacante — por exemplo, Chave de Braço ou Agarrar Perna — “sem usar as mãos”.

Exercícios Especiais†

Você segue um regime de exercícios que concede acesso a uma capacidade que normalmente é cinematográfica ou proibida para sua raça. Este é um Antecedente Incomum em nível de qualidade — a habilidade em si tem seu próprio custo. Cada característica requer sua própria qualidade: Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente), Exercícios Especiais (ST Braçal +1), Exercícios Especiais (ST de Golpe +1), Exercícios Especiais (PV pode exceder ST em 100%) e assim por diante.

Familiaridade com a Armadura†

Você está acostumado a lutar com a armadura. Você pode ignorar -1 nas penalidades de carga para atacar ou aparar com Caratê, Judô, ou uma perícia de esgrima. Você não sofre nenhuma penalidade em carga Leve, -1 em carga Média e assim por diante. Você deve se especializar por perícia: Familiaridade com a Armadura (Judô), Familiaridade com a Armadura (Rapieira), etc. O Mestre pode permitir múltiplos níveis para anular um cargas maiores. Cada nível é uma Qualidade do Estilo adicional.

Familiaridade com o Traje†

Você aprendeu movimentos especiais que compensam as limitações de um volumoso traje especial. Você pode ignorar as penalidades de DX para tal traje. O nível de habilidade na perícia Utilização de Traje Especial (pág. MB227) ainda continua funcionando como um limite máximo para o nível de habilidade efetivo da perícia de combate — você apenas não sofre nenhuma penalidade *adicional* à DX. Você deve se especializar por perícia de Utilização de Traje Especial: Familiaridade com o Traje (Traje de Mergulho), Familiaridade com o Traje (Traje Pressurizado), etc.

Guarda de Solo

Você conhece um conjunto de táticas para usar quando você e seu oponente estão no chão. Apenas nessa situação, você recebe um bônus de +1 em todas as Disputas Normais ou Rápidas relacionadas a luta agarrada — imobilizações, estrangulamentos, tentativas de desvencilhar-se, etc. Se seu adversário também tiver Guarda de Solo, os bônus se anulam. Esta qualidade tem o nome de uma posição de

combate usada quando você está deitado de bruços, comumente chamada de “guarda”, mas abrange muitas posições relacionadas e ainda funciona quando você rasteja ou está deitado de bruços.

Guardar Rápido†

Você praticou embainhar sua arma *rapidamente*. Depois de alternar para uma Empunhadura Invertida (pág. 112) usando uma manobra Preparar, você pode tentar um teste de Sacar Rápido para embainhar sua arma no mesmo turno. Você pode até tentar testes da técnica Inverter Empunhadura (pág. 75) e Sacar Rápido para embainhar a arma como uma ação livre; consulte *Embainhamento Rápido* (pág. 106). As especializações correspondem às de Sacar Rápido (págs. 59–60): Guardar Rápido (Espada), Guardar Rápido (Tonfa), etc.

Lutar Embriagado*

Você dominou a arte mítica de lutar bêbado (veja págs. MB439–440). Quando você estiver embriagado ou bêbado (pág. MB428), trate o redutor de -1 ou -2 na DX como um *bônus* de +1 ou +2 em uma luta. Penalidades em testes de IQ e autocontrole continuam se aplicando normalmente!

Partes do Corpo de Ferro*†

Você fortaleceu uma parte do corpo através de exercícios exóticos. Isso proporciona resistência a ferimentos — seja um bônus para resistir a danos causados por quebras e chaves (veja *Resistente*, pág. 48) ou RD contra golpes (veja *Resistência a Dano*, pág. 47) — e o direito de comprar habilidades opcionais. Os detalhes dependem da parte do corpo, cada uma com sua especialização:

Braços de Ferro: Você recebe um bônus de +3 nos testes de ST e HT para resistir a lesões causadas por Chave de Braço, Torção de Braço, e similares. Você pode optar por comprar RD 1 ou 2 (Parcial, Braços, -20%; Pele Resistente, -40%) [2 ou 4] ou Golpeadores (Contusão; Membro, Braço, -20%) [4].

Mãos de Ferro: Trata-se simplesmente RD 1 (Parcial, Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1]. Depois de adquirir essa qualidade, você pode optar por comprar um segundo nível de RD [1] e/ou Garras Cegas [3]. Veja *Garras* (págs. 44–45) para possíveis desvantagens da última opção.

Pernas de Ferro: Você recebe um bônus de +3 nos testes de ST e HT para resistir a lesões causadas por Chave de Perna, Torção de Perna, e técnicas similares, e pode opcionalmente adquirir RD 1 ou 2 (Parcial, Pernas, -20%; Pele Resistente, -40%) [2 ou 4].

Pescoço de Ferro: Você recebe um bônus de +3 nos testes de ST e HT para resistir a ferimentos causados por enforcamentos, estrangulamentos e Torção no Pescoço, e pode comprar RD 1 ou 2 (Parcial, Pescoço, -50%; Pele Resistente, -40%) [1 ou 2], se você desejar.

Pés Firmes†

Você estudou posturas baixas e estáveis para lutar em terreno instável. Isso permite que você ignore a penalidade de -2 para atacar e -1 para defender em razão de um tipo específico de terreno ruim. Você deve se especializar. Pés Firmes (Escorregadio) cobre lama, óleo e sangue, mas não agarrar um *oponente* com a vantagem Escorregadio ou um revestimento oleoso. Pés Firmes (Irregular) cobre colinas, pilhas de corpos, etc. O Mestre pode permitir outras versões, como *Treinamento Naval* (pág. 52).

Preparação Especial†

Certas técnicas exigem uma “preparação” específica antes de serem executadas. Você aprendeu uma preparação alternativa. Sua especialização deve nomear *uma* técnica e explicar a alteração. Por exemplo, se você puder usar Chave de Braço após um aparar com Caratê em vez de após de um aparar com Judô, você terá Preparação Especial (Aparar com Caratê > Chave de Braço).

Resistência do Chi*†

Você pode concentrar seu chi contra uma forma específica de ataque baseada em chi, concedendo-lhe +3 para resistir. Os exemplos incluem Resistência ao Chi (Mãos Hipnóticas) e Resistência ao Chi (Pontos de Pressão). Para obter detalhes e mais exemplos, consulte *Resistente* (pág. 48).

Retração Rápida†

Você desfere socos ou chutes tão rapidamente que é difícil para seu oponente prender seu membro. Você recebe um bônus de +1 em todos os testes para evitar técnicas como Chave de Braço e Agarrar Perna quando elas ocorrem após uma defesa inimiga. Você deve se especializar em Retração Rápida (Socos) ou Retração Rápida (Chutes). O Mestre pode permitir Retração Rápida (Mordida) para não-humanos.

Técnica Única†

Você pode usar e aprimorar uma técnica que de outra forma seria proibida em *A Criação de Novas Técnicas* (págs. 89–95). Todas essas técnicas são difíceis. Cada permissão exige sua própria qualidade. Este é um Antecedente Incomum em nível de qualidade.

Trabalho em Equipe†

Você praticou luta em equipe. Para usar essa qualidade, todos na equipe devem realizar uma manobra Preparar para “entrar em formação”. Depois disso, o grupo inteiro age no mesmo ponto da sequência de combate que seu membro *mais lento*. No turno coletivo da equipe, cada integrante pode selecionar a manobra que desejar. O único requisito é que depois que todos na formação original tenham realizado sua ação, eles ainda estejam adjacentes uns aos outros (em hexágonos adjacentes). Se alguém se separar, a equipe deverá se formar novamente — com ou sem o desgarrado. Um lutador que esteja em formação pode:

- Apoiar um companheiro da equipe à sua *frente* e dentro de um metro adicionando 1/5 (arredondado para baixo) de sua ST ou PV, conforme aplicável, ao valor do atributo de seu aliado quando ele resiste a um encontrão (pág. MB371), executa um empurrão (pág. MB372), ou sofre uma projeção (pág. MB378). Esta é uma ação livre.
- Fintar ou fazer uma Falcatrúea e transferir os benefícios para outro companheiro da equipe que possa atingir o mesmo adversário.
- Ignorar a penalidade de -2 para atacar adversários em combate corporal com companheiros da equipe (pág. MB392).
- Sacrificar um aparar ou bloqueio para defender um companheiro da equipe *atrás* dele de uma arma longa ou um projétil que passe no raio de um metro (através de seu hexágono).

Você deve se especializar por estilo *ou* em trabalhar com um pequeno grupo específico (como um grupo de aventureiros). Somente aqueles com a *mesma* qualidade podem entrar em formação juntos e usufruir desses benefícios.

Treinamento com Arma Exótica†

Certas armas têm uma penalidade ao NH incorporada devido ao seu equilíbrio incomum em relação a outras armas usadas com a mesma perícia. Estas incluem o *chigoridani*, o bastão com três seções, e o tridente (veja Capítulo 6). Você treinou o suficiente com tal arma para não sofrer mais esta penalidade. Você deve se especializar por arma.

Treinamento em Parede de Escudos

Você treinou extensivamente em lutar por trás de uma parede de escudos. Você pode sacrificar sua defesa de bloqueio para bloquear um ataque a um aliado que esteja a seu *lado*. Além disso, você pode ignorar a penalidade de -2 para atacar ao seguir um escudo grande (veja pág. MB547).



Treinamento Incomum†

Com treinamento suficiente, certas perícias e técnicas cinematográficas podem funcionar na realidade. Você estudou uma dessas. Treinamento Incomum é um Antecedente Incomum que permite adquirir uma capacidade cinematográfica *sem ter*

Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Visto que o que é “cinematográfico” muitas vezes não é a façanha em si, mas a capacidade de realizá-la sem restrições, a qualidade pode especificar um conjunto de circunstâncias “críveis” que devem ser verdadeiras para usar a perícia ou técnica. Por exemplo, Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem ter como alvo o mesmo adversário) permite a um lutador melhorar o Ataque com Duas Armas para uso em um oponente; ele ainda tem uma penalidade total de -4 ao atacar simultaneamente adversários *adjacentes*, porque

ele não possui Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. O *tameshiwari* — técnicas de quebra realistas — é um Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem apoiados fora de combate).

Treinamento Naval

Você treinou em lutar em um navio ou barco balançando. Você pode ignorar a penalidade de -2 para atacar e -1 para defender em piso ruim nessas circunstâncias.

Treino em Armas na Mão Inábil†

Você praticou uma perícia específica o suficiente com sua mão “inábil” para poder ignorar a penalidade de -4 por usar aquela mão (veja *Destro ou Canhoto*, pág. MB14). Isso se estende a todas as defesas ativas e técnicas baseadas nessa perícia. Você deve se especializar por perícia; quaisquer perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo de uma mão, arma de combate à distância, ou Sacar Rápido se qualificam.

Esta qualidade substitui completamente a *técnica* Treino em Armas na Mão Inábil (TAMI) na pág. MB232. Isso ocorre porque o custo para eliminar a penalidade de -4 como uma técnica Difícil, mesmo para uma perícia de 5 pontos — o mesmo que Ambidestria, que elimina a penalidade para *todas* as perícias — e em uma campanha do *Artes Marciais*, os lutadores podem precisar de várias versões de TAMI para serem proficientes em seus estilos. Como uma qualidade, o TAMI é mais barato que a Ambidestria para quem tem menos de cinco especializações... e se alguém for *tão* dedicado assim, o Mestre deveria permitir que ele substituísse suas cinco qualidades por Ambidestria, pelos mesmos pontos!



Hungamarangas

Trocar Rápido†

Você aperfeiçoou a arte de manipular uma arma de uma mão entre as mãos. Uma vez por turno, *no seu turno*, você pode trocar de mão como uma ação livre. A mão receptora deve estar vazia. Você deve se especializar por perícia com arma: Trocar Rápido (Faca), Trocar Rápido (Rapieira), etc.

Vínculo com Arma

Você possui uma arma que é especialmente adequada para você. Sua qualidade pode não ser melhor que o normal, mas quando *you* a usa, você recebe um bônus de +1 no seu NH efetivo. Não se trata de uma sintonia mística, mas de uma questão física de equilíbrio, ajuste à sua mão e coisas do gênero. Se a arma for perdida ou destruída, o vínculo não se transfere para uma nova arma, mas você poderá adquirir um novo Vínculo Com Arma durante o jogo.

Você pode ter um vínculo com uma arma de qualquer qualidade. O preço pago pela arma reflete a qualidade, mas não o seu vínculo especial com ela.

DESVANTAGENS

Artistas marciais acharão desvantagens físicas excepcionalmente incapacitantes — especialmente coisas como Cegueira, Deficiência Física, Distúrbio Neurológico, Ferido, Maneta (Um Braço), Maneta (Uma Mão), Problemas na Coluna, Tetraplégico, e Zarolho. Esses problemas *são* adequados para veteranos que sofreram ferimentos, mas é melhor evitá-los ao criar guerreiros como novos PdJs. Outras características que podem dificultar a vida dos lutadores são: Convulsões Pós-combate, Hemofilia, Hiperalgia, Incapaz de Aprender, Pacifismo (Não-Violência Total), e Paralisia Frente ao Combate.

A disponibilidade de perícias cinematográficas pode alterar o que é verdadeiramente “incapacitante”. Por exemplo, Lutar às Cegas (pág. MB208) pode mitigar a Cegueira, enquanto aqueles com Voo graças ao poder Projeção do Chi (pág. 46) não serão limitados por Deficiência Física. Apenas Incapaz de Aprender e Tetraplégico tornam realmente impossível ser um artista marcial.

Abaixo estão novas formas de desvantagens existentes que não prejudicarão os artistas marciais, mas que podem influenciar o combate de maneiras interessantes. Elas são ideais para campanhas do *Artes Marciais*.

Código de Honra

veja pág. MB126

Três códigos do *Módulo Básico* — Cavaleiros, Soldados, e Cavaleiros — são adequados para artistas marciais. Dois códigos adicionais são importantes para campanhas históricas:

Código de Honra (Bushidô): O código do guerreiro japonês (veja *Os Samurais*, pág. 13). Você deve ser absolutamente leal ao seu mestre e obstinado na execução de suas ordens ou daquelas ditadas pela sua posição. Espera-se que você morra em vez de falhar em sua tarefa e cometa suicídio ritual sem hesitação se assim for ordenado. Você deve responder a qualquer desafio ou insulto ao seu senhor. Você deve enfrentar a dor, o desconforto e até a morte estoicamente. Você deve sempre ser educado com seus iguais e superiores, e nunca ignorar o desrespeito dos inferiores sociais; tal desrespeito geralmente é punido com a morte. -15 pontos.

Código de Honra (Xia): O caminho do cavaleiro errante chinês (veja *Xia*, pág. 8). Você deve ser hábil com armas. Você deve manter sua palavra, honrar suas promessas, ser humilde e defender a justiça para os necessitados. Deve ser corajoso e não se poupar de danos para ajudar

os outros. Você deve estar disposto a usar a força, mas também a mostrar moderação quando a força não for necessária. Você deve respeitar e honrar seu mestre. -10 pontos.

Fantasia

veja pág. MB139

Artistas marciais ocasionalmente nutrem Fantasia sobre suas próprias habilidades ou as de outros. Exceto quando tais problemas levam um lutador a insultar outro, não é realista que causem penalidades de reação. Não-lutadores tendem a ignorar a fanfarronice dos guerreiros, a menos que estejam sendo ameaçados — eles provavelmente presumirão que é simplesmente assim que os lutadores se comportam! Tais Fantasia têm outros efeitos.

Em qualquer turno de combate em que tal Fantasia se aplicasse (decisão do Mestre), você deve fazer um teste de autocontrole; veja *Testes de Autocontrole* (pág. MB121). Fantasia em geral não têm um número de autocontrole, então use o valor “padrão” de 12. O Mestre pode permitir outros números de autocontrole para Fantasia relacionadas ao combate, com o efeito usual no valor de pontos.

Um sucesso permite você jogar normalmente. Um fracasso significa que você deve fazer algo *arriscado* — como se tivesse No Limite (pág. MB151). Você pode fazer um Ataque Total, tentar um movimento elaborado que reduza seu NH efetivo para 3 (tornando qualquer resultado acima de 13 uma falha crítica) ou virar de lado ou de costas para um adversário para lutar contra um outro mais digno. Em caso de falha crítica, você deve fazer algo que afetará o resto do combate; por exemplo, descartar uma arma ou peça de armadura perfeitamente boa para mostrar desdém, ou se cortar com pelo menos 1 PV de ferimento para demonstrar sua resistência.

Desvantagens Comuns

Muitos artistas marciais são guerreiros honrados, atletas dedicados ou tradicionalistas respeitosos. Esses indivíduos frequentemente têm desvantagens como Código de Honra (pág. MB126); Doutrinas Religiosas (pág. MB136), tipicamente Ascetismo em cenários históricos; Pacifismo (pág. MB152), provavelmente Assassino Relutante ou Legítima Defesa; Senso do Dever (pág. MB156), para colegas ou mestre; e Voto (pág. MB160).

As artes marciais também atraem mais pessoas destemperadas, obcecadas, vingativas e violentas que querem aprender a mutilar ou matar — ou que acreditam na vitória a qualquer custo. Esses indivíduos em geral apresentam alguma combinação de Briguento (pág. MB125); Fanatismo (pág. MB139); Fúria (pág. MB143); Insensível (pág. MB147); Intolerância (pág. MB147); Irritabilidade (pág. MB147); Obsessão (pág. MB151); Sadismo (pág. MB154); e Sanguinolência (pág. MB154).

Ambos os tipos de lutadores podem ver sua confiança no treinamento se transformar em Excesso de Confiança (pág. MB139). Da perspectiva de um estranho, a dedicação de um artista marcial de carreira parece Viciado em Trabalho (pág. MB159). Ambas as desvantagens são quase universais entre os heróis de ação do cinema!

Por fim, algumas desvantagens são realmente *desejáveis* para certos artistas marciais. Acima do Peso, Gordo, e Muito Gordo (pág. MB19) beneficiam aqueles que praticam Sumô (pág. 200), reduzindo a projeção causada por empurrões e encontrões. O Gigantismo (pág. MB19), ao conceder +1 MT, oferece um desconto no custo em pontos de ST e um bônus nas tentativas de imobilização (pág. MB370), tornando-o valioso para lutas agarradas.

Fantasia Menores afetam o combate contra uma categoria rara de adversários, aplicam-se apenas uma vez por combate ou surgem apenas em circunstâncias incomuns. *Exemplos*: “Os boxeadores ocidentais são frouxos e não são páreos para o meu caratê.” “Se eu começar a luta com minha técnica secreta, é quase certo que eu vença.” “Sou invencível se lutar em um templo.” -5 pontos.

Fantasia Maiores afetam o combate contra uma grande categoria de adversários ou dizem respeito a situações que podem surgir em quase qualquer luta. *Exemplos*: “Minha habilidade nas artes marciais asiáticas me torna mais eficaz do que qualquer ocidental”. “Os lutadores que chutam são fracos e covardes.” “Me machucar só me torna mais perigoso.” -10 pontos.

Fantasia Graves afetam quase todos os combates, o tempo todo. *Exemplos*: “Eu sou o melhor lutador do mundo”. “Como sou de boa linhagem, posso derrotar qualquer adversário de classe inferior.” “Meu estilo é a arte marcial suprema.” -15 pontos.

Reputação

veja pág. MB26

Você pode ter uma reputação por sempre mirar em um determinado local de ataque, usar excessivamente uma opção ou técnica de combate, fazer truques sujos e assim por diante. Avalie isso como se fosse uma má Reputação — mas o efeito é torná-lo *previsível*, em vez de causar reações negativas. “Adversários em combate” é uma pequena classe de pessoas; multiplique o valor do ponto por 1/3. A frequência de reconhecimento modifica ainda mais o custo, como sempre.

Um oponente que reconhece você está pronto para o seu “movimento característico”, tornando-o menos eficaz. Se este movimento exigir uma Disputa Rápida (como uma finta, ou a Disputa Rápida de IQ discutida em *Truques Sujos*, pág. MB405), aplique seu nível de Reputação ao seu teste como uma *penalidade*. Se envolver um teste de ataque sem disputa, adicione seu nível ao teste de defesa do seu rival como um *bônus*. Isso é cumulativo com os benefícios que seu adversário obtém de Familiaridade com o Estilo (pág. 49) e Avaliar (veja *Combatendo Fintas e Ataques Enganosos*, pág. 99) contra suas fintas e Ataques Enganosos, e com o +1 que ele tem para se defender contra usos repetidos de Ataque Direcionado (pág. 68).

Exemplo: Louis Lafouine é famoso por mirar os olhos — tanto que se espera dele o que seria uma tática surpreendente de qualquer outra pessoa. Ele adquire quatro níveis de Reputação por isso. Ele recebe $\times 1/3$ por “adversários em combate” e é reconhecido com 10 ou menos — cerca de metade das vezes — por mais $\times 1/2$. Sua reputação vale -3 pontos. Aqueles que reconhecem Louis recebem +4 para se defender contra golpes nos olhos.

Se você não tentar seu “movimento característico” em todas as lutas, o Mestre tem o direito de exigir que você recompre sua Reputação com pontos ganhos. Se você sempre fizer a mesma coisa em combate (e deixar testemunhas), o Mestre poderá atribuir a você esse tipo de Reputação!

PERÍCIAS

Obviamente, as perícias mais importantes para os artistas marciais são as de combate (veja *Perícias de Combate*, pág. 55). As perícias discutidas aqui são principalmente perícias que *não são* de combate e que merecem observações adicionais para jogos do *Artes Marciais*. Para técnicas de combate, veja o Capítulo 3. Para saber quais perícias estão associadas a um estilo de luta específico, veja o Capítulo 5.

As perícias marcadas com um asterisco (*) são *cinematográficas* e não estão disponíveis na maioria dos cenários realistas. Nos mundos onde elas existem, você precisa ter Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre para aprendê-las. Perícias com † *exigem* que você selecione uma especialização.

Acrobacia

veja pág. MB174

A acrobacia é tão importante quanto qualquer perícia de combate para capoeiristas, heróis de ação e outros lutadores chamativos. Ela é necessária para usar regras de combate como *Ataque Acrobático* (pág. 100), *Movimento Acrobático* (pág. 101), *Esquiva Acrobática* (pág. MB375), e *Levantar Acrobático* (pág. 104), que são pelo menos semirrealistas, e *Luta Chambara* (págs. 128–130), que é cinematográfica. Alguns estilos de luta também permitem uma “Finta Acrobática”; veja *Fintas com Perícias Não Relacionadas ao Combate* (pág. 103).

Adaga de Esgrima

veja pág. MB177

É permitido usar Adaga de Esgrima com sua mão dominante para receber os benefícios de aparar com uma arma de esgrima enquanto empunha uma faca. Armado desta forma, você também pode atacar com o NH total de Adaga de Esgrima. Se você quiser *apenas* atacar com uma faca, você pode economizar alguns pontos aprendendo Faca (DX/Fácil) em vez de Adaga de Esgrima (DX/Médio).

Aparar Armas de Projétil

veja pág. MB176

Aparar Armas de Projétil não é uma perícia cinematográfica, mas é muito mais eficaz nas mãos de artistas marciais que gostam de habilidades cinematográficas. Por um lado, como os lutadores com RD 2 ou mais nas mãos podem usar esta perícia para aparar com as mãos, aqueles que têm RD 2 ou mais de “mãos de ferro” (veja *Resistência a Dano*, págs. 47–48) não precisam de armas ou armadura para aparar projéteis. Outras “partes do corpo de ferro” também podem aparar, a critério do Mestre.

Guerreiros com Aparar Ampliado e Mestre de Armas para uma arma ganham seu bônus de Aparar Ampliado ao usar Aparar Armas de Projétil com essa arma. Aqueles com Treinado por um Mestre e “mãos de ferro” também recebem um bônus para qualquer Aparar Ampliado que inclua as mãos nuas. O Mestre também pode permitir uma variação de Aparar Ampliado que beneficia tentativas de aparar armas de combate à distância por qualquer meio; veja *Defesas Ampliadas* (pág. 44).

Aqueles com Noção do Tempo Ampliada (NTA) podem realmente aparar balas, armas de raios de energia e outros ataques de armas de fogo mais lentos que a luz; veja *Noção do Tempo Ampliada* (págs. 45–47). Essas tentativas de aparar têm uma penalidade de -5. A NTA normalmente não permite ataques contra armas à velocidade da luz, como lasers... mas o Mestre pode permitir isso, ainda com uma penalidade de -5, se o defensor *também* tiver Precognição (pág. MB80). Para outra opção, consulte *Aparar Precognitivo* (pág. 61).

As penalidades para várias tentativas de aparar em um turno são reduzidas pela metade, como de costume para aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre; veja *Aparar* (pág. MB376). Porém, não faça um teste separadamente para aparar cada golpe de um ataque de fogo contínuo. Faça um teste apenas uma vez. Um sucesso significa que você apara um golpe mais golpes adicionais iguais à sua margem de sucesso. O sucesso decisivo apara todos os golpes!

Perícias de Combate

Quando as regras no *Artes Marciais* se referem a “perícias de combate”, elas significam perícias que permitem atacar ou defender em combate corpo a corpo (mas não necessariamente as duas coisas — Garrote e Lança de Justa só permitem atacar, e Aparar Armas de Projétil só permite defender), ou atacar de longe usando uma arma de combate à distância inata, ou com força motora. A lista completa aparece abaixo, classificada em subcategorias comumente utilizadas pelas regras. As perícias de Arte ou Esporte de Combate (pág. MB181) *não são* perícias de combate.

Perícias de Combate Corpo a Corpo

Adaga de Esgrima (pág. MB177), Aparar Armas de Projétil (pág. MB176), Armas de Haste (pág. MB177), Bastão (pág. MB177), Capa (pág. MB186), Chicote (pág. MB177), Chicote de Energia (pág. MB177), Chicote Monofio (pág. MB177), Escudo (pág. MB198), Espada de Duas Mãos (pág. MB178), Espada de Energia (pág. MB178), Espadas Curtas (pág. MB177), Espadas de Lâmina Larga (pág. MB177), Faca (pág. MB178), Garrote (pág. MB201), Jitte/Sai (pág. MB204), Kusari (pág. MB177), Lança (pág. MB177), Lança de Justa (pág. MB206), Maça/Machado (pág. MB177), Maça/Machado de Duas Mãos (pág. MB177), Mangual (pág. MB178), Mangual de Duas Mãos (pág. MB178), Rapieira (pág. MB177), Rede (pág. MB221), Sabre (pág. MB177), Terçado (pág. MB177), Tonfa (pág. MB178), e todas as perícias de combate desarmado.

Perícias de Combate Desarmado:

- *Perícias de Agarrar:* Judô (pág. MB205), Luta Greco-Romana (pág. MB208), e Sumô (pág. MB224).
- *Perícias de Golpear:* Boxe (pág. MB185), Briga (pág. MB185) e Caratê (pág. MB186).

Perícias de Combate à Distância

Perícias de Armas de Arremesso: Arma de Arremesso (pág. MB176), Arremessador de Lança (pág. MB180), Arremesso (pág. MB180), Boleadeira (pág. MB185), Laço (pág. MB206), Rede (pág. MB221), e Soltar (pág. MB223).

Perícias de Armas de Projétil: Arco (pág. MB176), Ataque Inato (pág. MB183), Besta (pág. MB184), Funda (pág. MB201), e Zarabatana (pág. MB227).

Arqueiro Zen*

veja pág. MB179

Aqueles que têm a vantagem Arqueiro Heroico (pág. 44) e Arco com NH em 18 ou mais podem aprender esta perícia *sem* ter Mestre de Armas, Treinado por um Mestre, ou a perícia Meditação.

Arte do Arremesso*

veja pág. MB181

O bônus de dano da Arte de Arremesso se aplica apenas a armas de arremesso construídas especificamente e não se “acumula” com o bônus de dano do Mestre de Armas. Nenhum dos bônus melhora o dano listado para armas improvisadas no *Módulo Básico*. Artistas marciais com Arte do Arremesso podem achar útil esta lista expandida de armas improvisadas:

GdP-4 — *Contusão:* Arma ar comprimido*, tampa de garrafa, botão, palito de fósforo*, ou folha de papel alumínio amassada*. *Corte:* cartão de visita, folha de papel alumínio enrugada, ou nota de dólar dobrada. *Perfuração:* Aviãozinho de papel, agulha de costura*, clipe de papel esticado* ou prego de 1”*.

GdP-3 — *Contusão:* Ovo, cubo de gelo*, pedrinha, dado pequeno, ou parafuso de 1”. *Corte:* cartão de crédito, carta de baralho, ficha de pôquer, ou moeda pequena (centavo). *Perfuração:* Dardo de zarabatana*, hashis, grampo de cabelo, seringa hipodérmica, agulha de tricô, gazua, lápis, ou prego de 2”-3”*

GdP-2 — *Contusão:* Dado grande, cartucho de pistola, noz pequena, relógio de pulso, ou parafuso de 2”-3”. *Corte:* Moeda grande (moeda de 1 real), cortador de pizza, caco de cerâmica, ou lâmina de barbear. *Perfuração:* Dardo (do pub, não de guerra), garfo, canivete, bisturi, ou espigão de 4”-5”.

GdP-1 — *Contusão:* Bola de handebol, relógio de bolso com corrente, noz grande, cartucho de rifle, ou parafuso de 4”-5”. *Corte:* Régua de metal, raspador de tinta, ou espátula. *Perfuração:* virote de besta, garfo de fondue, espeto de kebab, chave de fenda, faca de mesa, ou espigão de 6”.

GdP — *Contusão:* Bola de beisebol, bateria de lanterna, cartucho de metralhadora (.50 ou maior) ou rolo de moedas. *Corte:* Garrafa quebrada, pá, calota, ou chapa de metal. *Perfuração:* Flecha, garfo de churrasco, espiga naval, pitom, ou espiga de ferrovia.

GdP+1 — *Contusão:* Lata ou garrafa de cerveja (cheia), coco, lanterna, ferradura, bolsa de -moedas, rolo de massa, telefone ou pedra de amolar. *Corte:* Cutelo, bandeja de metal, ou lâmina de serra circular. *Perfuração:* Tesoura de jardim, dardo de jardim, ou taco de sinuca (como um dardo).

GeB+1 — *Contusão:* Taco de beisebol, taco de golfe, presunto (inteiro), pistola, taco de sinuca (girando), eletrodo-méstico pequeno (balanceado pelo cabo de alimentação), ou chave de roda.

* A critério do Mestre, esses itens também podem ser soprados pela boca com NH total.

Arte ou Esporte de Combate†

veja pág. MB181

Em uma luta real, artistas marciais com perícias Arte ou Esporte de Combate combatem como se seus níveis de habilidades fossem três níveis abaixo. Isso ocorre por causa da penalidade para uso predefinido de -3 entre perícias de Arte/Esporte e perícias de combate. Se uma perícia de combate goza de benefícios especiais — como o bônus de +3 para uma retirada ao aparar com Boxe, Caratê, Judô, ou uma perícia de esgrima — estes também se *aplicam* às suas formas de Arte e Esporte. Porém, quando esses benefícios dependem do nível de habilidade, use o nível *após* aplicar penalidade de -3 pelo uso predefinido. Por exemplo, para reivindicar +1 de dano por conhecer Caratê no nível DX, um carateca com Esporte de Caratê precisaria do nível relativo DX+3.

A razão pela qual as perícias de Arte de Combate não são tão eficazes quanto as perícias de combate em uma luta real nem sempre é porque elas “ênfatizam movimentos graciosos e posturas perfeitas”. Com a mesma frequência, essas perícias ensinam técnicas que parecem impressionantes em uma luta encenada, sem considerar a eficácia do combate *ou* a estética tradicional! Dublês lutadores aprendem perícias como Arte de Combate para fazer um show vistoso para a câmera ou para uma audiência ao vivo.

Mesmo assim, os dublês ainda são lutadores. Eles podem usar perícias de combate e Esportes de Combate com a penalidade usual (-3). Para criar um ator que não sabe nada sobre

luta, mas que pode *simular* uma luta seguindo instruções, use Encenação de Combate (pág. MB197). Ela não serve de predefinido para as perícias de combate. Para mais informações sobre combate simulado, veja *Fingindo* (pág. 130).

A distinção entre perícias de combate, Arte de combate e Esporte de Combate é realista. Nem sempre se adequa a cenários fantásticos e cinematográficos. O Mestre é livre para dispensar a penalidade pelo uso predefinido de -3 entre essas perícias, e permitir que artistas marciais que conheçam uma perícia usem as outras duas no mesmo nível de habilidade. Isso é adequado para heróis de ação, que usam os mesmos movimentos para posar e se exibir (Arte de Combate), competir em torneios (Esporte de Combate) e derrotar os vilões (perícias de combate).

Veja *Técnicas e as Perícias Arte ou Esporte de Combate* (pág. 64) e *Lutadores Não Treinados* (pág. 113) para outras regras importantes relativas às perícias de Arte ou Esporte.

Auto-Hipnose

veja pág. MB183

Esta perícia é valiosa para artistas marciais que desejam “lutar através” da dor e da fadiga. Em uma campanha cinematográfica, o Mestre pode querer substituir os segundos obrigatórios (20-NH) de concentração por um tempo de concentração variável e aplicar os modificadores baseados em tempo usados para Golpe Debilitante e Golpe Poderoso: -10 se usado *instantaneamente*, caindo para -5 após um turno de concentração, -4 após dois turnos, -3 após quatro turnos, -2 após oito turnos, -1 após 16 turnos e sem penalidade após 32 turnos.

Boxe

veja pág. MB185

Esta perícia não está especificamente associada ao estilo Boxe (págs. 152–153). *Qualquer* estilo de luta que ensine uma abordagem “científica” para o soco — mas não outros ataques desarmados — pode incluí-la.

Raramente há uma razão para aprender Boxe se você já sabe Caratê. No entanto, a carga penaliza ataques e defesas no Caratê, mas não no Boxe. Os praticantes de Caratê que acreditam que podem acabar tendo que lutar desarmados enquanto vestem armaduras pesadas podem, portanto, querer investir no Boxe também (mas veja *Familiaridade com a Armadura*, pág. 51).

O bônus de dano do Boxe só se aplica ao atacar com essa perícia. Ele não se “acumula” com os bônus de Briga ou Caratê.

Briga

veja pág. MB185

A perícia Briga tem um bônus de dano mais modesto do que Boxe e Caratê, não concede um bônus maior de retirada que essas perícias fornecem ao aparar e (ao contrário do Caratê) tem um redutor de -3 para aparar armas. Ela também não oferece técnicas “sofisticadas”, como chutes altos, golpes de mão exóticos, e ataques cinematográficos letais. Ponto por ponto, porém, pode ser tão mortal quanto o Boxe ou o Caratê... nas circunstâncias certas.

Primeiro, Briga é uma perícia Fácil, o que significa que o mesmo investimento em pontos compra +1 ou +2 para acertar em relação ao Boxe (Médio) ou Caratê (Difícil). Isso permite

que o lutador atinja partes vulneráveis do corpo com mais facilidade. Em segundo lugar, a Briga inclui a habilidade de usar cassetetes, o que iguala em grande parte o dano. Terceiro, Briga

é uma das poucas maneiras de melhorar o NH e o dano com mordidas, que pode ser um ataque potente em combate corporal (veja *Dentes*, pág. 115) e pode substituir DX em um encontrão ou ao esmagar adversários contra paredes (veja *Segurar e Bater!*, pág. 118). Finalmente, Briga serve para uso predefinido de várias técnicas cruéis que o Boxe e o Caratê não cobrem, incluindo Cotovelada em Queda (pág. 73), Golpe nos Olhos (pág. 75), Joelhada em Queda (pág. 76), Soco de Duas Mãos (pág. 78), e Voadora com os Dois Pés (pág. 82). Os dois últimos pontos em particular significam que lutadores de Boxe ou Caratê podem querer investir em Briga para expandir suas opções de combate corporal.

O bônus de dano de Briga só se aplica ao usar essa perícia para atacar. Não se “acumula” com o bônus de Boxe ou Caratê.



Qian Kun Ri Yue Dao

Embora não possamos tornar possível voar para os céus como o Super-Homem ou tornar seu corpo transparente como o Homem Invisível, podemos tornar possíveis coisas que são impossíveis para as pessoas comuns, se você praticar diligentemente.

– Mas Oyama,
This is Karate

Caratê

veja pág. MB186

Apesar do nome, a perícia Caratê não está exclusivamente associada aos estilos de Caratê (págs. 154–156). É a perícia genérica de golpes desarmado “avançados”. Faz parte de qualquer arte que ensine um sistema completo de golpes com as mãos, cotovelos, joelhos e pés — quer esse estilo seja originário de Okinawa, da Grécia antiga ou de Alpha Centauri.

O bônus de dano do Caratê só se aplica ao atacar com a perícia Caratê ou uma de suas técnicas. Ele nunca se “acumula” com o bônus de dano de Boxe ou Briga. Porém, a critério do Mestre, os artistas marciais que desenvolvem Garras ou Golpeadores como parte de seu treinamento — ou que pertencem a raças com Garras ou Golpeadores *naturais* — podem empunhá-los com Caratê para aumentar ainda mais o dano. Para poder aplicar bônus de Caratê ao dano por *mordida*, aproveite a qualidade Domínio da Mordida (pág. 50).

Conhecimento Oculto†

veja pág. MB191

Uma nova especialização está disponível em jogos do *Artes Marciais*:

Estilos Secretos: Você conhece estilos que não são amplamente ensinados em seu mundo — suas lendas, mestres vivos (e onde encontrá-los), técnicas e habilidades cinematográficas, se houver. Isso *não* significa que você saiba como usá-los.

Connoisseur†

veja pág. MB192

Uma especialização importante nos jogos do *Artes Marciais* é Armas. Esta perícia tem como predefinido qualquer perícia Armeiro ou de combate armado com redutor de -3. Um teste bem-sucedido permite estimar a qualidade e o valor de uma arma, identificar uma arma lendária ou impressionar artistas marciais (pode conceder um bônus de +1 em Trato Social (Dojo) ou em testes de reação, a critério do Mestre). Artesãos e lutadores geralmente dependem de seu uso predefinido, a menos que também sejam colecionadores.

Controle das Funções Involuntárias*

veja pág. MB193

Controle das Funções Involuntárias pode substituir a HT ao resistir a Pontos de Pressão (pág. MB218), Mão da Morte (veja *Ataque Inato*, págs. 42–44) ou poderes do chi (veja *Projeção do Chi*, pág. 46). Como ainda é eficaz contra Atribulações e venenos, conforme o *Módulo Básico*, e pode resistir a atribulações baseadas no chi, o Mestre pode achar mais simples deixá-lo substituir a HT em todos os testes para resistir às atribulações nas págs. MB428–429, seja qual for a origem. Use as regras para eliminar venenos para terminar com os efeitos duradouros. A perícia para identificar doenças baseadas no chi é Medicina Alternativa (pág. MB211).

Na ficção, o Controle das Funções Involuntárias é frequentemente usado para controlar ferimentos. Ele pode substituir Primeiros Socorros e Medicina quando você tratar a si mesmo (apenas) sob as regras das págs. MB423–425. O NT efetivo é o da Medicina Alternativa na campanha — NT3, salvo indicação em contrário. O Controle das Funções Involuntárias serve como primeiros socorros para curativos e tratar o choque. Se o seu nível de habilidade relativo for HT+2 ou melhor, é considerado estar sob os cuidados de um médico ao calcular a recuperação a longo prazo. Se você também recebe atendimento médico externo, deverá escolher entre ele e os benefícios desta perícia; os dois não “se acumulam”.

Desviar*

veja pág. MB195

Você pode optar por substituir Desviar pela ST (*não* perícia) sempre que tentar uma técnica desarmada destinada a derrubar ou afastar um oponente sem agarrá-lo ou feri-lo. Para técnicas semelhantes a empurrões, use o “dano” especial apenas de projeção do Desviar em vez da avaliação de dano normal. Esses benefícios afetam Calçada de Perna (pág. 69), Empurrão com Chute (pág. 73), Rasteira (pág. 78), e qualquer técnica baseada em empurrão ou raspagem (veja *Ataques Básicos*, pág. 90).

Encenação de Combate

veja pág. MB197

Essa perícia não tem nada a ver com saber lutar — de verdade ou de exibição. É a habilidade de *fingir* uma luta executando movimentos específicos e ensaiados de acordo com um roteiro. Para ser um dublê, aprenda as perícias Arte de Combate. Para mais informações sobre combate simulado, veja *Fingindo* (pág. 130).

Esportes†

veja pág. MB198

As artes marciais competitivas usam perícias Esporte de Combate (pág. MB181), e não a perícia Esportes. Muitos esportes são essencialmente competições de gladiadores “sem derramamento de sangue”. Os esportes coletivos, em particular, envolvem frequentemente contatos violentos. Às vezes, é até legal.

Opcionalmente, o Mestre pode permitir testes de Esportes em combate; por exemplo, Esportes (Rúgbi) para acertar um encontro, ou Esportes (Hóquei) para atacar com um taco ou vara de duas mãos. Ele pode até permitir que as técnicas tenham Esportes como predefinido, onde for lógico: Evasão (pág. 74) pode ter Esportes (Rúgbi) como predefinido, Enganchar (pág. 73) pode ter Esportes (Hóquei) como predefinido e assim por diante. Esportes e técnicas baseadas neles têm um redutor de -3 em uma luta real — assim como as perícias Esportes de Combate tem como predefinido perícias de combate com o redutor de -3. Para um tópico relacionado, veja *Técnicas e as Perícias Arte ou Esporte de Combate* (pág. 64).

Força Mental*

veja pág. MB201

Além de ajudar a resistir às habilidades mencionadas no *Módulo Básico*, a Força Mental pode substituir a Vontade ao resistir aos poderes do chi (veja *Projeção do Chi*, pág. 46) ou a perícia Mãos Hipnóticas (pág. 62). Também é eficaz contra efeitos *mentais* testados por um valor diferente de Vontade, como mágicas de Controle da Mente e drogas da verdade que têm como alvo a HT — faça um teste de Força Mental baseado em DX, IQ, HT ou Per para resistir, conforme apropriado. Finalmente, a Força Mental pode substituir a Vontade para “encarar” um adversário ou resistir ao mesmo; veja *A Disputa de Vontades* (pág. 130).

Golpe Debilitante*

veja pág. MB202

Golpe Debilitante normalmente afeta apenas ataques desarmados. No entanto, guerreiros lendários usam rotineiramente machados, marretas e espadas enormes para destruir castelos e partir árvores gigantes. Em um jogo cinematográfico de alto poder, o Mestre pode permitir que aqueles que conhecem Golpe Destruidor e Entrada Forçada (pág. MB198) usem essa perícia ao atacar *objetos inanimados* com armas brancas (e até mesmo aríetes!).

Golpe Poderoso*

veja pág. MB202

A critério do Mestre, aqueles que conhecem Golpe Poderoso com Vont+1 ou melhor podem usá-lo no lugar da Vontade ao tentar esforço adicional em proezas físicas ou poderes do chi. Use *Esforço Adicional* (pág. MB356), não as regras usuais do Golpe Poderoso. A única mudança é que Golpe Poderoso substitui Vontade.

Habilidade com Nós

veja pág. MB202

Use Habilidade com Nós para amarrar um adversário depois de entrelaçá-lo com um chicote (pág. MB405) ou um laço (pág. MB411). Você deve entrar em combate corporal com ele e fazer uma Disputa Normal de Habilidade com Nós contra a DX dele ou seu melhor NH em perícia de agarrar a cada turno. Isso conta como uma manobra Ataque. Se você vencer, você amarra os braços dele ao lado do corpo. Se você perder, ele estará livre de sua arma.

Veja *Retenção* (pág. 87) para uma forma mais cinematográfica de amarrar alguém com essa perícia.

Jogos de Entretenimento†

veja pág. MB205

Juízes de eventos competitivos de artes marciais *devem* conhecer Jogos de Entretenimento, a menos que os critérios sejam muito baixos. A maioria dos competidores se viram com testes de Esportes de Combate (pág. MB181) baseados em IQ. Qualquer estilo com uma versão esportiva no Capítulo 5 tem sua própria especialização de Jogos de Entretenimento — ou *várias*, se houver vários tipos de competição no cenário.

Os campeonatos de lutas mistas são um caso à parte. Alguns têm uma especialização em Jogos de Entretenimento que não está associada a um estilo. Outros *não têm regras...* e nenhuma perícia Jogos de Entretenimento.

Judô

veja pág. MB205

Judô é a perícia genérica “avançada” de luta agarrada desarmada. Integra qualquer estilo que incorpore um corpo sistemático de agarrões, pegadas, rasteiras e arremessos, seja qual for a origem do estilo. Não está associado somente ao estilo Judô (págs. 172–173); na verdade, essa arte ensina a perícia Esporte de Judô, não o Judô!

Luta Greco-Romana e Sumô não concedem seus bônus de ST às técnicas de Judô — mesmo técnicas que também tenham essas perícias como predefinidas. A menos que uma regra indique explicitamente o contrário, você só recebe esses bônus ao usar Luta Greco-Romana ou Sumô, ou suas técnicas.

Kiai*

veja pág. MB206

Esta perícia tem um nome japonês, mas não está restrita aos praticantes de estilos japoneses. Pode representar *qualquer* tipo de grito de guerra e é adequado para guerreiros cinematográficos de todas as origens. O Mestre pode querer dispensar o pré-requisito Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Ele pode até permitir que aqueles com perícias Instrumentos Musicais ganhem o bônus de Intimidação (mas não atordoem os adversários) a distâncias razoavelmente longas, tocando instrumentos como gaita de foles.

Luta Greco-Romana

veja pág. MB208

Esta perícia faz parte de qualquer estilo que ensina agarrões, imobilizações e derrubadas — muitos deles não têm “luta livre” em seu nome (veja *Luta Livre*, págs. 188–190). Representa uma perícia de *combate*, não um esporte, e serve de predefinido para muitas técnicas para derrubar ou incapacitar adversários: Bate-Estaca (pág. 83), Cotovelada em Queda (pág. 73), Joelhada em Queda (pág. 76), Quebracostas (pág. 87), Torção de Coluna (pág. 81), e Voadora com os Dois Pés (pág. 82). Essas proezas de força complementam muito bem as rasteiras e arremessos do Judô. Lutadores que conhecem uma delas certamente se beneficiariam da outra.

A Luta Greco-Romana e o Sumô. A Luta Greco-Romana não pode substituir a DX em um empurrão ou um encontrão — e não inclui rasteiras — mas compensa isso dando um bônus de ST que se estende a estrangulamentos, chaves, torções de pescoço, imobilizações e outras torções (ao contrário do Sumô). Um lutador com ambas as perícias poderia derrubar um adversário no chão com um encontrão ou uma rasteira, e em seguida aplicar uma imobilização... ou uma cotovelada em queda!

Assim como o bônus para Sumô, o bônus de ST da Luta Greco-Romana se torna um bônus de dano ao fazer um ataque que inflige dano: +1 *por dado* em DX+1, aumentando para +2 em DX+2 ou melhor. Os bônus à ST e ao dano dessas perícias nunca “acumulam”. Você só recebe os bônus da perícia que está usando.

Lutar às Cegas*

veja pág. MB208

Aqueles que têm Equilíbrio Interior (pág. 48) e Talento para PES (pág. MB256) ou Talento para Telepatia (pág. MB257) podem adicionar apenas o *maior valor* dos três Talentos ao seu teste. Esses bônus não “acumulam”.

Medicina Alternativa

veja pág. MB211

Em um cenário realista, os ataques baseados no chi do mito das artes marciais são apenas truques. São golpes e agarrões normais, e os ferimentos que infligem podem ser tratados com perícias médicas mundanas. Um teste de Psicologia pode ser necessário para convencer o paciente de que ele está sofrendo de um rim ferido, e não do temido *dim mak*, é claro!

Em um cenário cinematográfico onde existem habilidades como poderes do chi (veja *Projeção do Chi*, pág. 46) e as perícias de Pontos de Pressão (pág. MB218) e Pontos Secretos (pág. MB219), apenas a Medicina Alternativa pode reconhecer essas coisas e tratar seus efeitos. A medicina mundana pode curar PV perdido, mas não pode impedir mais danos causados por um efeito contínuo ou aliviar seus sintomas. A critério do Mestre, a Medicina Alternativa também pode rivalizar com a medicina mundana quando se trata de tratar doenças e ferimentos *comuns*. Nesse caso, ela pode fazer tudo o que Medicina pode fazer, e qualquer perícia predefinido para Médico (por exemplo, Cirurgia, Diagnose, Farmácia, Fisiologia, Primeiros Socorros, e Venefício) tem Medicina Alternativa como predefinido com a mesma penalidade.

Passos Leves*

veja pág. MB215

Esta perícia oferece opções de combate adicionais em campanhas altamente cinematográficas no estilo *chambara* ou *wuxia*. Veja *Proezas Especiais para Perícias Cinematográficas* (págs. 129–130).

Performance em Grupo†

veja pág. MB216

Veja *Fingindo* (pág. 130) para regras de uso da especialização Coreografia de Combate com Encenação de Combate. Essa habilidade também permite coordenar lutas de demonstração entre lutadores usando perícias Arte ou Esporte de Combate.

Perícia Abrangente†

veja pág. MB216

Para regras gerais que regem Perícias Abrangentes, consulte o **Módulo Básico**. Uma nova Perícia Abrangente é importante em jogos do **Artes Marciais**:

Hoplogia: Este é o estudo de como as pessoas lutam, inventado pelo explorador Sir Richard F. Burton no século XIX e defendido pelo artista marcial Donn F. Draeger no século XX. Seus objetivos são classificar armas e estilos de luta por suas origens e capacidades, e entender *porque* evoluíram. Hoplogia pode substituir Antropologia, Psicologia ou Sociologia para identificar tipos conhecidos de combate ritual ou comportamento combativo; Arqueologia, Geografia ou História para responder perguntas sobre quem usou uma arma ou estilo, onde e quando; e Armeiro ou Connoisseur (Armas) para identificar uma arma. Um teste bem-sucedido enquanto assiste a uma luta identificará os estilos dos combatentes (mas para identificar estilos *secretos*, você precisará de Conhecimento Oculto, pág. 57) e dará uma ideia do que esperar em termos de técnicas.

Perícias de Passatempo† veja pág. MB217

A perícia a seguir é DX/Fácil e frequentemente aprendida por artistas marciais em cenários onde atuam como faquires e homens fortes:

Proezas de Força: Você domina truques que mostram sua resistência física. Baseie o teste de habilidade no atributo adequado à proeza (veja pág. MB172): A ST para rasgar uma lista telefônica ao meio ou levantá-la de maneira vistosa (por exemplo, usando dentes ou um piercing), a DX para “apagar” um chama de vela, vontade com um soco, a Vontade para andar sobre brasas ou descansar sobre uma cama de pregos, e assim por diante. Um redutor de -4 por falta de familiaridade se aplica a truques que você não praticou. Essa perícia não melhora suas capacidades. Você só pode levantar o que sua ST permite — e embora um teste possa significar que você não recua quando recebe um soco, você ainda sofre dano. Além disso, embora você conheça os segredos das brasas quentes e das camas de pregos, você sofrerá ferimentos se fracassar. Em um jogo cinematográfico, Controle das Funções Involuntárias, Golpe Poderoso, etc., substituem essa perícia e *adicionam* novos recursos.

Pontos de Pressão* veja pág. MB218

O Mestre pode querer permitir que artistas marciais que conheçam esta perícia ataquem pontos de pressão que produzem alguns dos efeitos sob *Lesões Realistas* (págs. 136–139), mesmo em um jogo cinematográfico que não use essas regras. Todos esses ataques funcionam normalmente para Pontos de Pressão: o atacante deve atingir o ponto de impacto do alvo uma penalidade adicional de -2, infligir pelo menos um ponto de dano e *vencer* uma Disputa Rápida entre Pontos de Pressão e o HT da vítima.

*Esqueça as vitórias
e derrotas, esqueça o
orgulho e a dor: deixe seu
oponente tocar sua pele, e
você penetrará sua carne;
deixe-o penetrar sua carne,
e você quebrará seus ossos;
deixe-o quebrar seus ossos,
e você tirará sua vida! Não
se preocupe em escapar em
segurança — entregue sua
vida a ele!*

– Bruce Lee

- **Braço ou Perna:** Você pode parar de incapacitar totalmente um membro, infligindo qualquer um dos três níveis de efeitos menores em *Lesões Parciais* (pág. 136) — o mais grave dos quais conta como tortura para fins de Interrogatório (pág. MB204). A duração ainda é de 5d segundos. Você também pode mirar em articulações, conforme explicado em *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137). Isso impõe à vítima um redutor de -2 em seu teste de HT para resistir, mas por outro lado produz os efeitos usuais de um golpe no membro.

- **Crânio, Órgãos Vitais, ou Pescoço:** Você pode induzir temporariamente qualquer um dos efeitos desagradáveis na tabela dada para o local atingido em *Lesões Duradouras e Permanentes* (págs. 138–139). (*Exceção:* você não pode causar a desvantagem Ferido.) A duração é de 2d segundos, tornando as penalidades aos atributos e à Velocidade Básica os efeitos mais úteis.

- **Outros Pontos de Impacto:** Você pode atingir algumas das outras partes do corpo discutidas em *Novos Pontos de Impacto*. Atingir o ouvido causa Surdez (pág. MB158); a mandíbula, Mudez (pág. MB145); e o nariz, Disosmia (pág. MB135). Os efeitos da desvantagem duram 2d segundos. Um ataque bem-sucedido na coluna causa nocaute e atordoamento imediatos, independentemente do dano. A vítima faz o teste normal de HT a cada turno para se recuperar.

Pontos Secretos* veja pág. MB219

Em um jogo cinematográfico que geralmente ignora *Lesões Realistas* (págs. 136–139), o Mestre pode optar por aplicar essas regras seletivamente aos ataques de Pontos Secretos. Por exemplo, Pontos Secretos podem ser capazes de atingir os pontos de impacto definidos em *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137) e contar como uma arma de dano por perfuração quando for favorável — principalmente ao atacar veias e artérias. O Mestre pode até decidir que se um ataque de Pontos Secretos infligir o dobro do dano necessário para incapacitar uma orelha ou um nariz, ele arrancará essa parte do corpo, da mesma forma que um ataque por corte o faria. Para tornar Pontos Secretos verdadeiramente assustador, o Mestre poderia ignorar *Lesões Duradouras e Permanentes* (págs. 138–139) para a maioria dos ataques, até mesmo armas mortais de alta tecnologia, mas aplicar essas regras quando Pontos Secretos infligirem um ferimento grave no pescoço, crânio, veias e artérias, ou órgãos vitais.

Sacar Rápido† veja pág. MB222

Em campanhas com foco em combate — como jogos do *Artes Marciais* — é crucial saber *exatamente* quais armas cada especialização do Sacar Rápido cobre. Esta lista não é completa, mas é um começo:

Espada da Força: Qualquer arma ultratecnológica que se retraia em seu punho e exija que o usuário aperte um botão de liga/desliga para prepará-la. Inclui todas as armas de Chicote de Energia, Chicote Monofio, e Espada de Força.

Espada de Duas Mãos: Todas as armas de Espada de Duas Mãos, além de qualquer arma de Lança ou Arma de Haste de 1 ou 2 metros, que sejam carregadas em uma bainha traseira, como uma naginata.

Espada: Armas que exigem as perícias Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Jitte/Sai, Rapieira, Sabre, ou Terçado — incluindo *varas e bastões* cobertos por essas perícias. O Mestre pode estender isso para bastões como bumerangues e arremessadores de lança, que usam Arma de Arremesso (Vara) e Arremessador de Lança, respectivamente.

Faca: Todas as armas de Adaga de Esgrima, e Faca, e qualquer arma arremessada usando Arma de Arremesso (Faca), ou Arma de Arremesso (Dardo).

O Mestre pode permitir essas *novas* especializações para armas exóticas:

Balisong: Usado para abrir ou fechar um *balisong* (pág. 213) que já está em mãos. Faça um teste de habilidade para fazer qualquer um. Uma falha crítica causa dano por corte na mão; um sucesso decisivo concede um bônus de +1 à Intimidação. Use Sacar Rápido (Faca) para *sacar* um balisong. Se você usar Sacar Rápido (Balisong) no mesmo turno, o faz com uma penalidade de -2; consulte *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107).

Flexível: Qualquer corrente, corda ou correia usada como arma, incluindo todas as armas de Kusari e Chicote e fundas (use a perícia Funda). Em campanhas cinematográficas, adicione *nunchaku* (use a habilidade Mangual) à lista.

Pedra: Munição para funda e arremesso de pedras, quando transportada em um recipiente. Funciona como Sacar Rápido (Flecha).

Shuriken: Qualquer arma arremessada usando Arma de Arremesso (Shuriken).

Tonfa: Qualquer bastão curto com alça lateral saliente, para uso com a perícia Tonfa.

Para regras especiais de Sacar Rápido, veja *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107), *Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns* (págs. 107–108), *Quem Saca Primeiro?* (pág. 107) e *Preparar Rápido Armas Próximas* (pág. 108).

Salto

veja pág. MB222

O salto é necessário para tirar o máximo proveito de diversas regras de combate opcionais, incluindo *Movimento Acrobático* (pág. 101) e *Ataque Aéreo* (pág. 100) em qualquer campanha, e *Luta Chambara* (págs. 128–130) em jogos cinematográficos.

Salto Voador*

veja pág. MB222

Salto Voador é vital para lutadores de *chambara* ou *wuxia*! Veja *Proezas Especiais para Perícias Cinematográficas* (págs. 129–130) para regras opcionais que melhoram bastante essa perícia em jogos altamente cinematográficos.

Sumô

veja pág. MB224

Esta perícia tem o nome de uma forma tradicional japonesa de combate ritual (veja *Sumô*, pág. 200), mas pode fazer parte de *qualquer* estilo que alterne empurrões, encontros e rasteiras para desequilibrar o adversário. No mundo real, esta combinação é incomum, mas não desconhecida — veja *Tai Chi Chuan* (págs. 201–202). O Sumô também é adequada para praticantes de estilos sintéticos de “homem forte” (*sumotori* competiram em lutas sem restrições e outros competidores sem dúvida adotaram suas melhores técnicas), jogadores de rúgbi que viraram heróis de ação e personagens de quadrinhos superfortes.

Perícias Curinga para Estilos

Em um jogo mais descontraído ou altamente cinematográfico, o Mestre pode querer introduzir perícias curinga (veja pág. MB175) que abrangem estilos de luta inteiros. Uma perícia “Estilo!” substitui todas as perícias de um único estilo — incluindo perícias opcionais que o Mestre acredita que todo aluno deveria saber. Se o artista marcial tiver Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre, isso inclui as perícias *cinematográficas* do estilo. Perícias Estilo! são baseadas em DX, mas permitem testes baseados em IQ, HT, Per e Vontade para perícias cujos atributos dominantes sejam esses.

Uma perícia Estilo! elimina a necessidade de aprender técnicas individuais. O lutador pode fazer um teste no nível máximo permitido para qualquer técnica que seu estilo ofereça, utilizando a perícia Estilo! como a perícia subjacente. Se a técnica não tiver um máximo, use NH+3. Técnicas que não fazem parte do estilo, mas que tenham como predefinido perícias básicas do estilo, têm a perícia Estilo! como predefinido com as penalidades habituais. Para melhorar essas técnicas acima do nível predefinido, aprenda uma nova perícia Estilo! que as cubra.

Até mesmo uma perícia Estilo! no nível DX-3 concede Familiaridade com o Estilo com esse estilo. Não compre separadamente. O lutador pode adquirir as Qualidades do Estilo de seu estilo por um ponto cada, sem considerar o total de pontos do estilo. Se uma qualidade exigir especialização por perícia, a perícia Estilo! é uma especialização válida e a qualidade funciona com todas as perícias aplicáveis do estilo.

Exemplo: *Escrima* (págs. 163–165) exige que os alunos aprendam Adaga de Esgrima, Caratê, e Terçado. Possui muitas perícias opcionais — o Mestre pode decidir que todas, exceto Arco, Escudo e Tática, são adequadas para os lutadores modernos. *Escrima!* substituiria todas essas perícias. Com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre, substituiria ainda Força Mental, Golpe Poderoso e Pontos de Pressão. Um lutador com *Escrima!* poderia usar qualquer uma das técnicas de seu estilo em seu nível máximo; por exemplo, ele poderia tentar o Ataque com Duas Armas com o NH de *Escrima!* ou Fintar com NH de *Escrima!*+4 ao usar armas *Escrima*.

Um artista marcial com *Escrima!* ganha os benefícios da Familiaridade com o Estilo (*Escrima*) sem precisar comprá-la. Ele pode ignorar os limites de pontos com estilo quando adquire Qualidades do Estilo, escolhendo quantas quiser por um ponto cada. Se ele selecionar a qualidade Treino em Armas na Mão Inábil, será para a *Escrima!* e permite que ele ignore a penalidade da mão inábil sempre que usar essa perícia.

Os bônus à ST e ao dano do Sumô só se aplicam ao usar a perícia. Eles não se “acumulam” com bônus de Briga ou Luta Greco-Romana em situações onde mais de uma perícia poderia ser aplicada.

Tática

veja pág. MB225

Tática é uma perícia das artes marciais, mas funciona antes que a ação se inicie. Abaixo estão duas opções para o Mestre usar no lugar das regras da pág. MB225.

Abstrata: Se não estiver usando um mapa, faça uma Disputa Rápida de Tática entre os líderes dos dois lados antes da batalha. O vencedor recebe “novas jogadas” iguais à sua margem de vitória. Se o seu lado tiver mais de 10 combatentes, multiplique isso por 10% do tamanho da sua força e arredonde para baixo; por exemplo, para 15 guerreiros, a vitória por uma margem de vitória igual a quatro, resulta em seis novas jogadas.

Durante a batalha, um líder pode conceder suas novas jogadas a qualquer aliado que tenha acabado de tentar um teste relacionado ao combate. O beneficiário faz o teste mais duas vezes e fica o melhor resultado. O jogador do líder deve descrever como fatores táticos como cobertura e formação alteraram o resultado. Se o Mestre discordar, a nova jogada será desperdiçada. As novas jogadas não utilizadas desaparecem no final do combate.

Mapeada: Este método destina-se ao combate tático (págs. MB384–392) no qual o enredo não determina o posicionamento das forças. O Mestre deve primeiro designar que parte do campo de batalha cada lado controla quando as hostilidades começam. É mais justo dividir o mapa ao meio — norte/sul, esquerda/direita, etc. — a menos que a história exija o contrário. Em conflitos entre jogadores, qualquer divisão com a qual ambos os lados concordem é aceitável.

Em seguida, faça uma Disputa Rápida de Tática entre os líderes, registrando a margem de vitória. O vencedor escolhe se ele ou seu rival colocará primeiro os guerreiros no mapa. Em caso de empate, jogue uma moeda ou lance um dado. Os líderes então se revezam colocando um homem — ou 10% de suas forças, o que for maior — no *seu* lado do mapa.

Uma vez que todos estejam no mapa, o vencedor pode mover um aliado (ou 10% dos seus homens, o que for maior) para uma posição mais favorável no lado “amigo” do mapa, ou um adversário (ou 10% do adversário, o que for maior) em circunstâncias adversas no lado “hostil” por ponto na margem de vitória. Ele pode mover os lutadores para perto ou para longe de situações ruins, cobertura, ocultação, apoio, etc. Ele não pode mover seus guerreiros para *as costas* do adversário ou virar os adversários para o lado errado.

Tonfa

veja pág. MB178

Aprenda esta perícia apenas se quiser ser capaz de alternar rapidamente entre uma empunhadura normal (para balançar uma tonfa como um porrete) e uma empunhadura invertida (para atacar e aparar com uma tonfa em combate corporal), ou se você planeja comprar a técnica Chave de Braço (pág. 69) para uso com tonfa. Se você carrega uma tonfa apenas para melhorar ataques e tentativas de aparar “desarmados”, Briga ou Caratê serão suficientes. Para obter mais informações, consulte *Empunhadura Invertida* (pág. 112).

Trato Social†

veja pág. MB226

A maioria dos artistas marciais treinados formalmente conhece o Trato Social (Dojo). A eficácia desta perícia depende muito da Familiaridade com o Estilo (pág. 49) e da Familiaridade Cultural (pág. MB23). Um artista marcial que tem Familiaridade com o Estilo não tem nenhuma penalidade em usar Trato Social (Dojo) para mostrar o devido respeito, lançar desafios ou de outra forma interagir com os praticantes do estilo *como artistas marciais* — mesmo que ele não esteja familiarizado com sua cultura. Se ele não tiver Familiaridade com o Estilo, ele tem uma penalidade de -1. Se o estilo desconhecido for de uma cultura desconhecida, ele sofre uma penalidade adicional de -3.

NOVAS PERÍCIAS

Algumas perícias cinematográficas adicionais podem estar disponíveis para aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre em jogos do **Artes Marciais**.

Aparar Precognitivo*

IQ/Difícil

Predefinido: Nenhum.

Pré-requisitos: Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre; Noção do Perigo ou Precognição; e uma perícia de combate corpo a corpo com 18+.

Esta perícia permite que você apare ataques que normalmente chegam rápido demais para serem aparados — balas, feixes, etc. — *sem* ter Noção do Tempo Ampliada. Você deve estar ciente de seu atacante para que o Aparar Precognitivo funcione; ela é inútil contra verdadeiros ataques surpresa. Sempre que um ataque que atenda a esses critérios estiver prestes a atingir você, faça um teste de Aparar Precognitivo.

Modificadores: Adicione o maior valor entre seu Talento para ESP (pág. MB256) ou Chi Poderoso (pág. 48).



Tetsubo

Em caso de fracasso, você não pode aparar. Você ainda pode se esquivar, se o ataque permitir um teste de Esquiva. Porém, em uma falha crítica, você acredita que o ataque irá errar e nem *se preocupa* em se esquivar!

Se caso de sucesso, você é alertado sobre o ataque com antecedência suficiente para poder mover uma arma ou membro para interceptá-lo. Você pode tentar aparar como se estivesse se defendendo de um ataque corpo a corpo. Reflexos em Combate e Aparar Ampliado concedem seus bônus habituais.

Um fracasso no aparar significa que você foi atingido. Um sucesso significa que você interpõe sua arma ou membro a tempo. O ataque inflige dano a tudo o que você está usando para aparar. Se estiver usando uma arma, ela será destruída se for reduzida a -5×PV após a RD (veja *Danos a Objetos*, pág. MB483) — mas apenas o dano que exceder isso afetará *você*, e sua RD o protege normalmente. Se estiver usando um membro, você simplesmente será atingido no membro, em vez de no ponto original do ataque. Um sucesso por cinco ou mais no aparar, ou um sucesso decisivo, aparta o ataque sem causar dano à sua arma ou membro.

Uma espada de força ou chicote de força não tem RD ou PV — são feitos de energia. Uma tentativa de aparar bem-sucedida com tais armas aparta um ataque de energia inofensivamente e queima um projétil. Contra um projétil *realmente grande*, o Mestre pode querer fazer uma avaliação de dano da arma de força e compará-la com a RD e PV do projétil.

Saber quando e onde um ataque corpo a corpo, arma de arremesso ou projétil mais lento atingirá também é útil. Você pode optar por tentar um teste de Aparar Precognitivo antes de uma defesa ativa contra tal ataque. Um sucesso concede um bônus de +1 à sua defesa. Um fracasso significa que você calculou mal, imponto uma penalidade de -2. Como sempre, uma falha crítica significa que você acredita que o ataque *falhará* e nem se preocupa em defender.

Escalada de Lagarto*

DX/Difícil

Predefinido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre, e tanto Acrobacia quanto Escalada com 14+.

Esta perícia permite escalar superfícies verticais ou quase verticais — paredes, colinas íngremes, grandes troncos de árvores, etc. — como uma lagartixa. Você deve escalar de frente para a superfície, usando mãos e pés (desocupados), ou de costas para ela, usando cotovelos e calcanhares. Faça um teste uma vez por *segundo* de escalada.

Modificadores: Uma penalidade igual ao nível de carga (por exemplo, -1 para Leve). O tipo de superfície é importante: +2 para materiais naturais ásperos (casca de árvore ou face da rocha), +0 para a maioria das paredes (madeira, tijolo ou pedra) ou -2 para superfícies lisas (vidro ou aço); +2 se for inclinado em vez de vertical. Adicione um redutor de -1 se estiver molhado, -3 se estiver gelado ou viscoso ou -5 se estiver lubrificado. Liberar uma mão ou pé impõe um redutor de -2 por extremidade menor que quatro (mínimo uma) em contato com a superfície. Garras (pág. MB61) ou garras artificiais (*neko-de*) concedem +2 ao escalar qualquer superfície que não seja lisa — mas apenas quando estiver de *frente* para ela.

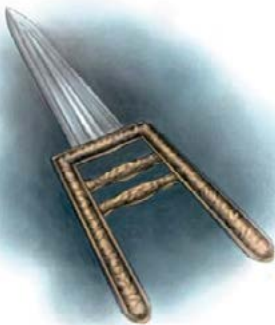
O sucesso permite movimentar-se metade do seu Deslocamento para cima, para baixo ou pela superfície, ou simplesmente se agarrar a ele sem se mover. Por exemplo, com Deslocamento 7, você pode escalar 3,5 metros — cerca de um andar — por uma parede íngreme em um segundo! No entanto, Escalada de Lagarto *não é* Aderência (pág. MB35). Em particular, você não pode se mover ao longo do teto.

O fracasso significa que você cai, mas você pode tentar se segurar (veja abaixo). Em uma falha crítica, você cai *para longe* da superfície e não consegue alcançá-la para impedir a queda.

Se estiver caindo passando por uma superfície próxima o suficiente para alcançá-la, você pode tentar interromper a queda. Faça um teste de DX para tocar a superfície e, em seguida, um teste de Escalada de Lagarto com um redutor de -1 para cada 5 metros já caídos, mais os modificadores acima. Um sucesso interrompe sua queda. Um fracasso significa que você continua caindo; você não pode fazer uma tentativa repetida.

Você pode se esquivar normalmente enquanto escala e se retrai subindo pela parede. Se você fizer um teste de habilidade com uma penalidade adequada para libertar um membro, você pode até mesmo atacar e aparar sem penalidade. No entanto, qualquer resultado de combate que cause uma queda — projeção, nocaute, falha crítica, etc. — derruba você *da* parede. Você pode tentar parar a queda se não estiver atordoado, mas as penalidades de choque (se houver) serão aplicadas.

Ao escalar algo que não seja uma superfície plana (por exemplo, uma corda), um teste bem-sucedido de Escalada de Lagarto concede um bônus em Escalar. Isso equivale à metade da sua margem de sucesso, arredondada para baixo. O bônus mínimo é +1. Em uma campanha no estilo *chambara* ou *wuxia*, outras proezas são possíveis — veja *Proezas Especiais para Perícias Cinematográficas* (págs. 129–130).



Katar

Mãos Hipnóticas*

IQ/Difícil

Predefinido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre e Hipnotismo com 14+.

Você pode induzir um estado semelhante ao transe em outras pessoas por meio de movimentos hipnóticos das mãos. Você só pode afetar uma única vítima, que deve ver suas *mãos*. Mãos Hipnóticas não funcionam em quem é cego, está virado para outra direção, etc., e são afetadas por qualquer defesa eficaz contra o hipnotismo ou controle da mente baseado no chi.

Para usar sua perícia, faça uma manobra Concentrar. No final do seu turno, você pode fazer um teste para influenciar seu alvo ou optar por continuar os movimentos. Se continuar, faça outra manobra Concentrar... e assim por diante, até que você decida tentar seu teste de habilidade. O foco total e os movimentos complexos exigidos por esta habilidade impõem a você um redutor de -2 em todas as defesas ativas enquanto se concentra.

Uma vez que você decida projetar seu chi para influenciar sua vítima, gaste 1 PF e faça uma Disputa Rápida entre Mãos Hipnóticas e a Vontade dela.

Modificadores: -1 por dois metros *completos* de distância entre vocês; quaisquer penalidades de visibilidade (pela escuridão, fumaça, etc.); +1 após dois turnos de concentração, +2 após quatro turnos, +3 após oito turnos, +4 após 16 turnos, e ainda mais +1 para cada duplicação do tempo, sem limite superior.

Se vencer, seu oponente ficará mentalmente atordoado (veja pág. MB420) por segundos iguais à sua margem de vitória. Depois disso, ele pode fazer um teste de IQ a cada turno para se recuperar. Até que ele o faça, você poderá usar sua perícia de Hipnotismo nele — mesmo em combate! Isso leva os habituais cinco segundos, mas seu alvo resiste com Vontade em vez de Vontade+5. Veja *Hipnotismo* (pág. MB203) para efeitos. Se você conhece a Arte da Invisibilidade (pág. MB181) e escolhe usá-la, sua vítima sofre um redutor de -5 na Disputa Rápida para perceber você.

Sensibilidade*

Per/Muito Difícil

Predefinido: Nenhum.

Pré-requisitos: Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre.

A Sensibilidade representa a habilidade de estar hiperconsciente da posição e intenção de um adversário próximo. Escolha um oponente — que deve estar em combate corporal com você e estar ou tocando você, visível ou detectado com Lutar às Cegas — e faça um teste de Sensibilidade. Esta é uma ação livre no seu turno.

Modificadores: +2 para Toque Sensível; +2 para Sentido de Vibração; o *maior valor* entre Talento para Telepatia (pág. MB257) ou Equilíbrio Interior (pág. 48); -1 por tentativa fracassada contra o alvo neste combate.

O sucesso concede um bônus de +1 a todos os ataques e defesas de combate corporal contra esse oponente, e aos testes de Aparar Precognitivo, Desviar, Lutar às Cegas, e Postura Imóvel feitos para combatê-lo. Um sucesso por 3 ou mais, ou um sucesso decisivo, concede um bônus de +2. Esses benefícios duram enquanto você e seu rival permanecerem em combate corporal. Se você sair e voltar, faça um teste novamente. Você pode optar por fazer um teste novamente a cada turno. Você *deve* fazer um teste novamente se mudar de alvo.

CAPÍTULO TRÊS

TÉCNICAS

O grande americano avançou, mas seu ataque errou o alvo graças ao golpe de Kai. Kai viu para onde o soco estava indo e fez um deslize lateral. De repente, ficou claro para Kai por que os americanos haviam inventado o telégrafo: eles insistiam em telegrafar tudo — até mesmo um soco.

O bandido gritou: “Meu nome é Boris Howard Fine. Eu sou o campeão das lutas por aqui. Nenhuma **GAROTA** vai me vener!” Ele enfatizou seu ponto de vista lançando outro soco total.

Kai desviou com a mão e seguiu com uma riposta rápida como um raio. “Galho Chicoteante Ataca Macaco!”

“Quem você está chamando de macaco?” Boris recebeu o golpe e partiu para o ataque novamente.

Kai se esquivou rolando acrobaticamente entre as pernas de Boris, atacando enquanto avançava. “Rato Astuto Colhe uvas!”

“Uh!” Boris pareceu surpreso e depois caiu.

Kai virou-se para a multidão crescente com uma leve reverência. “Com licença, qual o caminho para São Francisco?”

Uma *técnica* é qualquer proeza de habilidade que se pode melhorar independentemente da perícia dominante. As técnicas desta seção, sendo destinadas a artistas marciais, dependem principalmente de perícias de combate. Eles representam ataques, defesas, rotinas de manuseio de armas (mudanças de empunhadura, retenção de armas, etc.) e estratégias para lidar com circunstâncias nada ideais (por exemplo, lutar das costas de um cavalo galopante).

As técnicas de artes marciais obedecem a todas as regras em *Técnicas*, págs. MB229–230. Suas propriedades em resumo:

Especializações: O comprador de uma técnica deve especificar a perícia de combate para a qual está aprendendo. (*Exceção:*

Isso não é necessário para uma técnica associada apenas

à Esquiva ou a um atributo.) Esta é a *especialização* da técnica. A maioria das técnicas

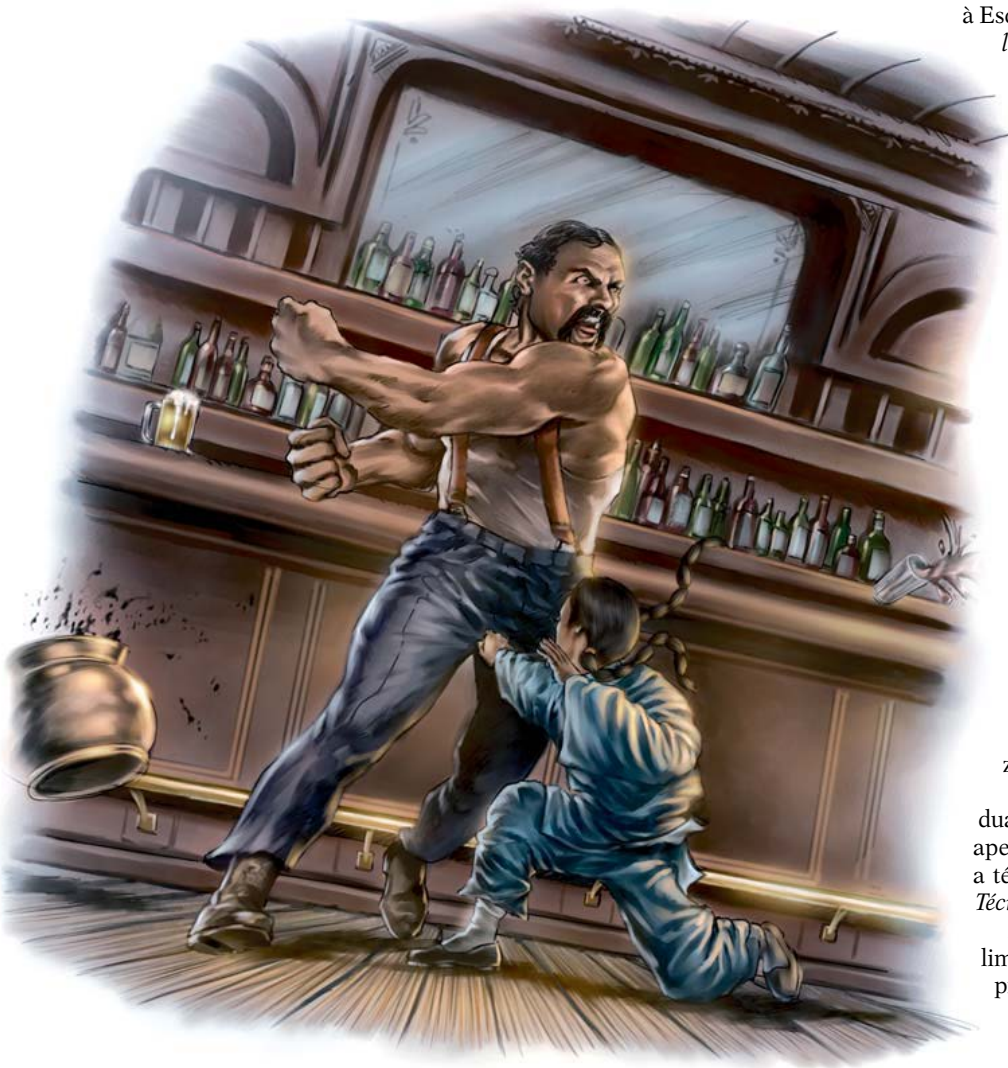
oferece uma seleção limitada de especializações — talvez uma das subcategorias em *Perícias de Combate* (pág. 55), muitas vezes uma lista ainda mais curta. Um guerreiro *pode* aprender uma determinada técnica para diversas perícias diferentes, mas deve estudar e pagar por cada especialização separadamente.

Predefinido: Uma técnica tem como valor predefinido — normalmente com penalidade — ou a perícia escolhida como especialização, ou uma defesa ativa ou outra técnica baseada nessa perícia. (*Exceção:* Uma técnica associada à Esquiva ou um atributo que tem esse valor como predefinido.) A penalidade ocasionalmente difere de especialização para especialização. Um guerreiro que não gastou pontos para *melhorar* uma técnica ainda *pode* tentar realizá-la com o valor predefinido.

Pré-requisitos: Para melhorar uma técnica acima do valor predefinido, o comprador deve ter pelo menos um ponto em qualquer perícia listada como *pré-requisito*. Isso sempre inclui a perícia especializada escolhida e pode incluir outras.

Dificuldade: As técnicas aparecem em duas dificuldades: Média e Difícil. Isso afeta apenas o custo em pontos para melhorar a técnica; consulte a *Tabela de Custos das Técnicas* (pág. MB230).

Máximo: Quase todas as técnicas têm um limite superior em relação ao NH da perícia principal. Uma vez que o artista marcial atinge este valor, ele deve melhorar o NH da perícia subjacente para, assim, melhorar a técnica.



Descrição: Algumas técnicas aumentam ou diminuem as defesas do atacante ou do seu alvo. Outras afetam o dano. Muitas exigem um teste de habilidade e/ou ação específica para preparação ou recuperação. Várias são novas versões de manobras como Ataque Total e Avançar e Atacar, e *substituem* as regras usuais para essas manobras. Algumas têm efeitos únicos. Leia a entrada *inteira* para aprender os pontos fortes, fracos e peculiaridades da técnica.

Técnicas e as Perícias

Arte ou Esporte de Combate

Uma técnica que tem uma perícia de combate como predefinido também terá como valor predefinido as perícias Arte ou Esporte de Combate relacionadas com a mesma penalidade. A versão Arte é para exibição, a versão Esporte é para competição. Se você aprimorar a técnica, porém, precisará comprá-la apenas *uma vez*. Seu nível relativo à perícia de controle — predefinido, predefinido+1, etc. — se aplica ao usar a técnica com *qualquer uma* dessas perícias. Em sua planilha de personagem, você pode anotar a especialização e o nível de habilidade associado a qualquer uma das três perícias.

Exemplo: Kanjo Toshō conhece a Arte de Caratê em NH 16, e aprende Voadora (pág. 82). O valor predefinido da Voadora é Caratê-4, então Arte de Caratê-4 também serve como predefinido. Seu valor predefinido é 12. Ele aprimora para o predefinido+3, dando-lhe Voadora (Arte de Caratê) em 15. Isso é principalmente para exibição — parece ótimo! No entanto, Toshō também tem Caratê em 15, então predefinido+3 significa que ele poderia usar Voadora (Caratê) em 14 em uma luta real. E com Esporte de Caratê em 14, ele poderia até tentar Voadora (Esporte de Caratê) em 13 em uma competição. O jogador de Toshō decide qual dos três aparece em sua planilha de personagem, mas ele só paga pontos para melhorar *uma* técnica.

Este é um caso especial! Normalmente, quando a Perícia A tem como valor predefinido a Perícia B, as técnicas da Perícia A *não* tem como valor predefinido as técnicas da Perícia B. Por exemplo, o valor predefinido de Espadas Curtas é Espadas de Lâmina Larga-2, então um lutador com Espadas de Lâmina Larga em 20, tem Espadas Curtas em 18 como valor predefinido. Golpe Para Trás (pág. 71) tem como valor predefinido a perícia-2; portanto, se ele aprimorar o Golpe Para Trás para o valor predefinido+2 para Espadas de Lâmina Larga, ele receberá o Golpe Para Trás (Espadas de Lâmina Larga) em 20. Mas isso *não* lhe dará o Golpe Para Trás (Espadas Curtas) no valor predefinido+2, ou 18. Ele só obtém seu predefinido usual, ou seja, 16.

Usando Técnicas em Conjunto

Algumas técnicas podem ser usadas juntas de forma a combinar todos os seus efeitos em um único teste de habilidade. Por exemplo, você poderia usar Luta no Solo (pág. 76) com Chute (pág. 70) para chutar no chão, fazendo apenas um teste de habilidade para atacar. Em tais situações, determine o *nível relativo* de cada técnica tomando a diferença entre o seu nível e o da perícia subjacente. Assim como o nível relativo de perícias (pág. MB171), esta é uma informação útil para anotar em sua planilha de personagem. Para calcular o seu nível com a técnica combinada, some os níveis relativos de todas as técnicas envolvidas e some o total ao da perícia subjacente.

Exemplo: Com Caratê em 14, Chute em 13 e Luta no Solo (Caratê) em 12, seu nível *relativo* com Chute é $13 - 14 = -1$. Seu nível *relativo* com Luta no Solo é $12 - 14 = -2$. Ao chutar no chão, adicione os níveis relativos e faça o teste com Caratê-3, ou 11.

O APRENDIZADO DAS TÉCNICAS

Cada estilo no Capítulo 5 enfatiza técnicas específicas que aqueles que o conhecem (veja *Componentes de um Estilo*, págs. 141–143, e *Comprando um Estilo*, págs. 146–148) podem optar por estudar e melhorar. Um lutador pode tentar *qualquer* técnica que tenha *qualquer* uma de suas perícias como valor predefinido, independentemente do estilo que pratica ou se ele sequer estuda um estilo. A instrução em uma arte marcial é simplesmente uma justificativa para comprar as técnicas da arte acima do valor predefinido, se o artista marcial desejar.

É mais justo que os indivíduos que recebem treinamento sistemático aprendam mais rápido, embora o Mestre possa abrir exceções. Se usar as regras da pág. MB292, o treinamento dedicado em um estilo conta como *Treinamento Intensivo*. Artistas marciais que recebem instrução fora de seu estilo (por exemplo, de amigos ou mestres visitantes) avançam de acordo com a *Educação*, ou metade dessa velocidade.

Aqueles que aprendem com livros, vídeos, etc., melhoram conforme o *Autoaprendizado*, ou 1/4 da velocidade.

Estudar as técnicas dos oponentes nas lutas é *Aprendendo com o Emprego*, e 1/8 da velocidade — mas toda a duração do torneio conta, não apenas o tempo gasto competindo.

O Mestre decide se os aventureiros podem usar os pontos ganhos para melhorar técnicas fora do seu estilo. Isto provavelmente é justo se um guerreiro tenta rotineiramente uma técnica com o valor predefinido em um combate mortal. Consulte *Aprendizado Rápido em Situações de Tensão* (pág. MB292) para ver as regras.

Qualquer que seja a justificativa para aprimorar uma técnica, encontre o custo em pontos usando a *Tabela de Custos das Técnicas* (pág. MB230). Às vezes é tentador investir em muitas técnicas, mas raramente é rentável gastar pontos em mais do que algumas — talvez apenas uma Difícil — por perícia. Os jogadores com orçamento limitado devem verificar se melhorar a perícia subjacente seria melhor, especialmente em níveis de habilidade baixos, onde 1 ou 2 pontos poderiam melhorar a perícia como um todo. É mais eficiente visar a perícia até o custo de 4 pontos/nível, então escolher uma ou duas técnicas como “movimentos característicos” e aprimorá-las até que estejam no máximo ou próximo dele. Um lutador pode acabar com uma lista considerável de técnicas se fizer isso para diversas perícias.

Exemplo: Bridget tem DX 13 e Caratê-15 [12]. Ela obtém Fintar-15 e Chute-13 pelos valores predefinidos. Comprar Fintar-16 [2] e Chute-14 [2] custaria 4 pontos, mas seria mais eficaz investir esses pontos no Caratê. Caratê-16 [16] daria Fintar-16 e Chute-14 como valor predefinido, e melhoraria todos os outros usos do Caratê também. Claro, Fintar-18 [4] daria uma técnica Fintar maior por 4 pontos, e seria a melhor escolha se Bridget quisesse Fintar como um movimento característico!



Sodegarami

TÉCNICAS REALISTAS

Muitas dessas técnicas são *difíceis* — e algumas são perigosas para o usuário — mas todas são realistas. O Mestre poderia permitir até mesmo a mais chamativa delas em uma campanha de alto realismo.

Agarrar Armado

Difícil

Predefinido: Capa ou outra perícia pré-requisito-2.

Pré-requisito: Capa ou perícia Armas de Combate Corpo a Corpo apropriada; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Muitos estilos armados ensinam como se aproximar de um adversário, passar uma arma por ele e puxá-la com força para contê-lo. Isso resulta em um agarrão de seu corpo para o combate corporal. Para prender um oponente ao alcance total, use Envolver (pág. 74) para uma arma flexível, ou Enganchar (pág. 73) para uma com um gancho ou outra saliência. Para travar as lâminas com ele, use Reter Arma (pág. 78).

Para iniciar uma agarrão armado, faça um teste de uma perícia com arma com redutor de -2 — este é um ataque estranho e não convencional para a maioria das armas. No entanto, é um movimento padrão com uma *capa*, e usa seu NH em Capa sem penalidade (veja pág. MB405). Use as penalidades de ponto de impacto para agarrar, não aquelas para golpear.

Seu oponente pode usar qualquer defesa normal. Se ele não conseguir se defender, você o agarrou com sua arma com sucesso. Enquanto estiver usando sua arma para agarrar, você não pode atacar nem defender com ela. No seu turno, você pode prosseguir com uma queda, imobilização, estrangulamento, ou Chave de Braço (as opções dependem da parte do corpo agarrada). Liberar o agarrar é uma ação livre.

Uma arma de uma mão que não seja uma capa só pode agarrar se você a segurar primeiro com as duas mãos. Isso exige uma manobra Preparar.

Agarrar Perna

Difícil

Predefinido: DX, Luta Greco-Romana, ou Judô; não pode exceder DX+4, Luta Greco-Romana+4, ou Judô+4.

Agarrar Perna é uma tentativa de pegar a perna de um adversário que está chutando. É uma resposta comum a chutes altos. Para usá-la, você deve ter uma mão livre e conseguir aparar um chute dirigido à parte superior do seu corpo — crânio, olho, rosto, pescoço, tronco, órgãos vitais, braço ou mão.

No seu primeiro turno após aparar, você pode tentar capturar a perna do seu oponente *se ele estiver a até um metro de distância*. Isto é um ataque. Entre em combate corporal e faça um teste de Agarrar Perna para acertar. Seu adversário só pode se esquivar; isso representa retrain o chute antes que você possa pegá-lo. Se você tiver sucesso, você segurou a perna dele.

Seu adversário pode tentar se desvencilhar (pág. MB371) em seu próximo turno, mas você recebe um bônus de +4 na Disputa Rápida. A maioria dos lutadores segue esta técnica com Chave de Perna (pág. 70) ou uma derrubada (pág. MB370). Se você tentar uma derrubada, você ganha um bônus de +3 na Disputa Rápida.

Essa técnica é desaprovada em competições — e muitas vezes completamente ilegal no ringue — mas muito comum em brigas de rua. Se a campanha enfatiza guerreiros cinematográficos que dão chutes altos, o Mestre pode não querer permitir que os lutadores melhorem o Agarrar Perna.

Algemar

Média

Predefinido: Retenção, DX-2, Judô-1 ou Luta Greco-Romana-2; não pode exceder o NH em Retenção, DX, Judô, ou Luta Greco-Romana.

Esta é uma versão limitada e realista da técnica Retenção (pág. 87) para algemar um alvo rapidamente. Ela só funciona em combate corporal — e somente se você agarrou seu alvo em um turno anterior ou defendeu seu ataque corpo a corpo imediatamente antes do seu turno.

No seu turno, faça uma Disputa Rápida entre seu Algemar e o *maior valor* entre a DX ou a melhor perícia de agarrar da sua vítima. Isso conta como um ataque. A vitória significa que você algemou um membro de sua escolha. Em turnos posteriores, você pode repetir o processo para algemar outro membro ou fazer um teste sem disputa de Algemar para prender a algema a um objeto inanimado (poste, porta de carro, bomba...) dentro de um metro.

Você pode algemar um oponente *imobilizado* automaticamente em 2d segundos. Um teste bem-sucedido e sem disputa de Algemar reduz esse tempo para dois segundos (um segundo em caso de sucesso decisivo).

As tentativas de fuga usam a perícia Fuga (pág. MB201) ou a técnica Escapar de Algemas (pág. MB233). Isso leva um minuto. As reduções de tempo impõe as penalidades habituais; veja *Tempo Gastado* (pág. MB346). O Mestre pode permitir aos heróis cinematográficos *uma* tentativa com um redutor de -10 para escapar por turno — efetivamente instantaneamente.

Aparar Agressivo

Difícil

Predefinido: Aparar-1 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Boxe, Briga, ou Caratê; não pode exceder o Aparar do pré-requisito.

Apenas alguns estilos “duros” ensinam essa tática. Em vez de simplesmente desviar um golpe, você tenta *ferir* seu atacante com um aparar especialmente forte. Isso é incompatível com Aparar Cruzado (págs. 122–123).

Faça um teste de Aparar Agressivo para se defender, com o habitual -2 para Boxe contra um chute, ou -3 para Boxe ou Briga contra uma arma em balanço. Você não pode bater em retirada. Um fracasso significa que você foi atingido; seu atacante pode escolher acertar seu alvo original, seu braço ou sua *mão* que aparou. Um sucesso significa que você aparou e pode fazer um teste da perícia subjacente para atacar a parte do corpo ou arma atacante, modificada conforme abaixo.

Modificadores: Contra desarmados, -2 para acertar um braço ou perna, -4 para acertar uma mão ou pé; -2 para Boxe vs. perna ou pé; -1 se seu adversário conhece Retração Rápida (pág. 52). Contra armados, um redutor básico de -3; outros -3 a -5 pelo tamanho da arma (veja pág. MB400); mais -3 para Boxe ou Briga contra uma arma em balanço.

O sucesso neste teste de habilidade inflige dano por contusão de GdP-4, ou GdP-2 com -1 por dado, o que for *pior*, na arma ou parte do corpo alvo. Os bônus das perícias se aplicam normalmente. Um fracasso significa que você não aparou com força suficiente para causar dano.

Usar armas para aparar ataques desarmados são essencialmente agressivas “de graça”; consulte *Aparando Ataques Desarmados* (pág. MB376).

Técnicas Que Não São

Artistas marciais praticam dezenas de ataques e defesas distintos que chamam de “técnicas”. A maioria delas não são técnicas no sentido das págs. MB229–233. O *GURPS* permite que os lutadores usem suas perícias de combate para tentar *centenas* de permutações de manobras, movimentos e opções de combate; por exemplo, um espadachim pode usar Ataque para girar em seu eixo golpear o rosto, o que não é nada como usar o Ataque Total para avançar e atacar um pé. A maioria das “técnicas” que os artistas marciais estudam são simplesmente variações deste tipo. Para enfatizar isso, o Mestre pode optar por negar certas ações aos relativamente destreinados (veja *Seleção Limitada de Manobras*, pág. 113).

Abaixo estão exemplos de “não técnicas”. Os guerreiros geralmente não podem melhorá-las independentemente da perícia — embora Ataques Direcionados (pág. 68) e Combinações (pág. 80) altamente opcionais possam remover penalidades de ponto de impacto e Golpe Rápido.

Posturas

Toda arte marcial possui posturas especializadas, muitas das quais possuem nomes interessantes: “postura de gato” (do Caratê), “dente de javali” (da Luta com Espada Longa), etc. As posturas defensivas permitem as manobras Ataque Defensivo (pág. 98) e Defesa Total. Posturas agressivas e inclinadas para a frente justificam o Ataque Total (Longo) (pág. 99). Posturas baixas e amplas são menos vulneráveis a derrubadas e explicam por que perícias de agarrar com NHs altos ajudam a resistir a tais ataques. O conhecimento de posturas de combate eficazes não é uma técnica independente — é um dos elementos mais básicos cobertos por qualquer perícia de combate.

Socos

Qualquer golpe direto ou cruzado com o punho fechado é um soco básico nas perícias Boxe, Briga ou Caratê. O nome desse ataque depende do estilo e da manobra de combate. Cruzados, ganchos e socos reversos são ataques típicos; um jab é o Ataque Defensivo arquetípico; e um soco em investida, um golpe circular, ou aquele “soco com toda a força” são Ataque Dedicado (pág. 98) ou Ataque Total.

Muitos socos famosos do esporte e do cinema não são mais exóticos do que socos que usam opções de combate específicas. Por exemplo, um “soco de coelho” é um soco na nuca ou no pescoço; o ataque inicial do “direto explosivo” de Bruce Lee é um Ataque Enganoso que depende de pura velocidade (veja *Jeet Kune Do*, págs. 171–172); e a combinação clássica de dois jabs preferida dos boxeadores é Golpe Rápido.

Apenas socos que usam superfícies de golpe pouco ortodoxas — a lateral da mão, uma mão aberta, um dedo estendido, duas mãos entrelaçadas, etc. — ou que causam dano adicional *sem* ser um “total” merecem técnicas distintas. Esses ataques são complicados sem treinamento adicional. Os exemplos incluem Golpe Exótico com as Mãos, Soco de Martelo, Soco de Duas Mãos e Uppercut.

Chutes

Quase todo chute em pé em um alvo frontal — incluindo chutes em crescente, ascendentes, laterais e rápidos — é um ataque de chute direto em Caratê-2 ou Briga-2. Chutes curtos e penetrantes são Ataques Defensivos. Ganchos contundentes e chutes circulares são Ataques Dedicados ou Ataques Totais. As opções de combate também costumam entrar na equação. Por exemplo, o “chute lateral duplo” do Tae Kwon Do é um Golpe Rápido — e também um Ataque Telegráfico (pág. 109).

Para aprimorar todos esses chutes, melhore o Chute (pág. 70) — ou o Caratê ou a Briga. Apenas chutes de posições incomuns (Chute para Trás), aqueles com seleção de alvo limitada (por exemplo, Chute Descendente e Pisão) e aqueles que exigem que o atacante salte, gire ou pule (como Voadora, Chute Rodopiante e Voadora com os Dois Pés) podem justificar técnicas distintas. O treinamento adicional é necessário para contornar o risco ou os ângulos estranhos envolvidos.

Golpes com Armas

Praticantes armados — especialmente espadachins — costumam nomear ou numerar posições básicas de guarda, estocadas e golpes de sua arte. Esses são, por definição, ataques e defesas *padrões*, e não técnicas em si. A maioria dos métodos “avançados” adiciona outras manobras além do Ataque. Cortes a partir do saque, manobras de pulso e assim por diante são Ataques Defensivos. Táticas agressivas — flêche, estocada, passe, punhalada com torção, etc. — são Ataques Dedicados ou Ataques Totais. A “estocada no chão” é um Ataque Total (longo).

Mesmo alguns modos de ataque *incomuns* são golpes normais combinados com opções de combate. Um corte dramático e circular de espada (chamado de *moulinet* pelos lutadores de sabre) é um Ataque Telegráfico. Deslizar uma arma ao longo do inimigo para contornar sua guarda (um “deslizar” ou *coulé*) é um Ataque Enganoso. Usar a ponta de uma lâmina para cortar é Corte com a Ponta (pág. 111). Desferir um golpe com as duas mãos usando uma arma de uma mão é uma aplicação da Empunhadura Defensiva (págs. 111–112). Atacar com uma lâmina invertida é um exemplo da Empunhadura Invertida (pág. 112).

As técnicas com armas são principalmente para condições de combate difíceis (a cavalo, combate corporal, etc.) ou ataques sem impacto (especialmente a rasteira e agarrando).

Agarrar

Agarrões, derrubadas e imobilizações — e muitos acompanhamentos, como estrangulamento e as opções em *Segurar e Bater!* (pág. 118) — são possíveis mesmo para pessoas comuns e sem treino. As perícias Judô, Luta Greco-Romana, e Sumô ensinam movimentos que tornam tais ações mais eficazes, mas esses são deixados abstratos e não adquiridos como técnicas. Agarrar os braços por trás é chamado de “nelson completo” e uma derrubada feita enganchando a perna na do oponente, uma “ceifada”... mas Nelson Completo e Ceifada não são técnicas. O mesmo se aplica às chamadas “mãos grudentas”: a consciência situacional é simplesmente parte da habilidade básica e explica por que lutadores mais habilidosos têm um Aparar mais alto e melhores chances em Disputas Rápidas.

As técnicas de agarrar são reservadas para chaves, quebras, e arremessos que exigem um posicionamento preciso do corpo para serem eficazes. Qualquer um pode agarrar um inimigo, mas é preciso treinamento para aplicar uma chave de braço. Os exemplos incluem Chave de Braço, Torção de Pescoço, e Bate-Estaca.

Táticas de Preparação

Atacar o ataque de um adversário é Interromper Acerto (pág. 97) e uma opção padrão para qualquer um que faça uma manobra Aguardar. Converter um aparar em um ataque é uma Riposta (pág. 125) e é possível para qualquer lutador que consiga aparar. Para ter sucesso em qualquer um deles, é preciso ser bom em ataques e defesas em geral. Não faz muito sentido treinar exclusivamente nessas coisas!

Arquearia Montada

Difícil

Predefinido: Arco-4.

Pré-requisitos: Arco e Cavalgar; não pode exceder o NH em Arco.

“Arquearia Montada” é uma abreviação de Tiro Montado (Arco/Cavalo). Consulte *Tiro Montado* (pág. 79).

Arremesso de Sacrifício

Difícil

Predefinido: Judô.

Pré-requisito: Judô; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Essa técnica envolve agarrar o oponente, cair com ele e usar todo o seu peso para arremessá-lo. É arriscada, mas difícil de resistir. Você só pode tentá-la se um Arremesso do Judô (abaixo) normal for possível; isto é, no seu turno imediatamente após um apagar ou agarrar com Judô bem-sucedido. O Arremesso de Sacrifício é uma opção especial para Ataque Total (pág. MB365). Use estas regras em vez das regras padrão para Ataque Total.

Antes de tentar o arremesso, você deve declarar se pretende cair com a face para cima, para baixo ou ajoelhado, bem como onde planeja terminar. Um de seus hexágonos de aterrissagem — o único, no caso de cair ajoelhado — deve ser o seu hexágono, o hexágono do seu adversário, ou um hexágono adjacente a um desses. Você também deve indicar se deseja que sua vítima fique com a face para cima ou para baixo, e onde, sujeito a restrições idênticas. Você *pode* acabar no mesmo lugar; isto é, você pode aterrissar em cima dele ou puxá-lo para cair em cima de você.

Depois de definir seu objetivo, faça um teste de Arremesso de Sacrifício para acertar. Em um sucesso ou fracasso, *you* acaba imediatamente na posição e localização declaradas, indefeso devido ao Ataque Total! Seu oponente recebe um redutor de -1 para esquivar ou bloquear. Ele recebe um redutor de -3 para apagar se você cair ou -2 se você apenas cair de joelhos. Se ele não conseguir a defesa, você o arremessa exatamente como planejou. Se você o estava agarrando, você pode soltá-lo como uma ação livre, mas não é necessário — é comum se segurar e seguir um Arremesso de Sacrifício com uma imobilização ou estrangulamento.

Este arremesso é perigoso em combate, mas comum e útil em partidas baseadas em pontuação.

Arremesso do Judô

Difícil

Predefinido: Judô.

Pré-requisito: Judô; não pode exceder o NH em Judô.

Este é o ataque primário da perícia Judô. No turno imediatamente após um apagar bem-sucedido com Jjudô, você pode tentar arremessar seu atacante se ele estiver a até um metro de distância. Você deve ter pelo menos uma mão livre para fazer isso. Isso conta como um ataque. Faça um teste de Judô para acertar. (Em um Ataque Total, você não pode tentar dois arremessos, mas pode fazer uma tentativa com bônus de +4.) Seu adversário pode usar qualquer defesa ativa — ele *pode* até apagar sua mão com uma arma! Se a defesa dele falhar, você o arremessa.

Um adversário arremessado cai onde você quiser. Em um mapa de batalha, ele aterrissa em quaisquer dois hexágonos próximos a você. Um desses hexágonos deve ser o hexágono inicial dele, o seu hexágono ou qualquer hexágono adjacente a um desses. Sua vítima deve fazer um teste de HT. Um fracasso significa que ele está atordado. Se você arremessa-lo em outra pessoa, essa pessoa deve fazer um teste contra o maior valor entre ST+3 ou DX+3 para evitar ser derrubado.

A intenção do Arremesso do Judô normalmente é colocar seu rival no chão — não machucá-lo — mas você *pode* arremessá-lo de

uma forma que maximize o impacto da queda em um local específico, ferindo-o. Isso é desaprovado em partidas esportivas! Trate um arremesso que causa dano como qualquer outro, mas com um redutor de -1 para acertar, mais qualquer penalidade de ponto de impacto (*não* reduzido pela metade pelo agarrão). Qualquer localização, exceto os olhos, órgãos vitais ou virilha, é válida; alvos comuns são o crânio, pescoço e braço. O dano é de GdP-1 por contusão; não há bônus por perícias. A vítima pode tentar um teste de Queda (pág. 78) para reduzir o ferimento. Outros efeitos são como os de um Arremesso do Judô normal.

Você também pode arremessar um adversário agarrado. Em vez de apagar primeiro, você deve agarrar seu oponente. Mais tarde, tente arremessá-lo. Este é um ataque resolvido como uma Disputa Rápida: seu NH em Judô e o maior valor entre ST, DX ou o melhor NH entre as perícias de agarrar do adversário. Se você tentar um arremesso que cause dano, as penalidades adicionais *modificam* seu teste. Se você vencer, você arremessa seu adversário como descrito acima. Caso contrário, você não o faz — mas, a menos que tenha falhado criticamente, você mantém seu agarrão e pode tentar novamente em um turno futuro.

Ataque Rodopiante

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2 ou -3 para um chute.

Pré-requisito: Caratê ou qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica envolve girar em círculo antes de atacar. Você deve se especializar. O Soco Rodopiante tem como valor predefinido Caratê-2 e cobre todas as formas de golpes giratórios com mãos e braços. O valor predefinido para Chute Rodopiante é Caratê-3. O valor predefinido para Golpe Rodopiante é Armas de Combate Corpo a Corpo-2 e você deve especificar a perícia; por exemplo, Golpe Rodopiante (Faca). Todas essas são opções especiais para Ataque Total ou Ataque Dedicado (pág. 98) — use as regras abaixo *em vez* das normais para essas manobras.

O objetivo por trás de girar antes de atacar é enganar seu oponente. Isso pode funcionar com um adversário menos hábil, mas um lutador experiente provavelmente detectará sua estratégia e se defenderá mais facilmente. Para simular isso, faça uma Disputa Rápida entre o Ataque Rodopiante e o NH mais alto em perícias de combate corpo a corpo do seu oponente *antes* de fazer seu teste de ataque. Se você vencer, você pode subtrair sua margem de vitória do teste de defesa de sua vítima. Se você perder, você “telegrafará” suas intenções e seu inimigo poderá adicionar a margem de vitória dele à defesa! Portanto, esse movimento é arriscado... mas ainda é comum em torneios e artes marciais esportivas.

Em seguida, faça um teste de Ataque Rodopiante para o ataque. Seu alvo pode usar qualquer defesa ativa, ajustada pelo modificador determinado na Disputa Rápida. Isso se *soma* às penalidades por finta, Ataque Enganoso, etc. — um ataque giratório bem executado pode aumentar a penalidade de defesa, enquanto um ataque ruim pode cancelá-la (ou pior). No entanto, se você quiser tentar um Ataque Enganoso, você deve aplicar a penalidade dessa opção tanto ao seu teste na Disputa Rápida, *quanto* ao seu teste de ataque.

Como um Ataque Dedicado, um Ataque Rodopiante causa dano normal para o seu soco, chute ou arma. Ele deixa você com um redutor de -3 em todas as jogadas de defesa e incapaz de bater em retirada. Se você atacou com a mão ou com uma arma, não poderá usá-la para apagar. Se você chutou, não conseguirá se esquivar. Essas penalidades duram até seu próximo turno.

Como um Ataque Total, um Ataque Rodopiante envolve colocar todo o seu peso no golpe, usando um giro exagerado (360° ou mais!) e/ou fazendo um ataque amplo em arco. Você recebe uma penalidade de -2 no NH tanto para a Disputa Rápida quanto para o seu teste de ataque. Entretanto, seu bônus no dano é de +2, ou +1 por dado, o que for melhor. Você fica *sem* defesas.

3

Em ambos os casos, se você lançar um Chute Rodopiante, equilibrar-se durante o giro é especialmente difícil. Se você errar o chute ou seu oponente defender com sucesso, o teste para evitar a queda será DX-2.

Você pode combinar o Soco Rodopiante com Cotovelada (pág. 73), Golpe Exótico com as Mãos (pág. 75), Soco de Martelo (pág. 78) ou Golpe Letal (pág. 85). Da mesma forma, você pode combinar o Chute Rodopiante com Chute Letal (pág. 84). O Mestre pode permitir outras técnicas e pode permitir que técnicas com armas funcionem com Golpe Rodopiante. Veja *Usando Técnicas em Conjunto* (pág. 64) para encontrar o nível de habilidade efetivo.

Ataque Vindo de Cima

Média

Predefinido: perícia pré-requisito-2.

Pré-requisito: Qualquer perícia desarmada ou Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Alguns estilos ensinam técnicas para pular sobre um adversário por cima. Esta técnica permite que você compense o redutor de -2 para o ataque descrito em *Ataque Vindo de Cima* (pág. MB402). É particularmente adequado para ninjas cinematográficos!

Cabeçada

Difícil

Predefinido: Briga-1 ou Caratê-1.†

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.†

Este é um ataque de combate corporal usando a testa. Os alvos naturais são o rosto (-5) e o crânio (-7) de um adversário em pé, mas você pode atacar qualquer coisa! No entanto, embora o crânio seja duro, ele tem pouco alcance e impulsão para golpear.

Faça um teste de Cabeçada para acertar. O dano é GdP-1 por contusão. Sua vítima poderá se defender normalmente; se

Regra Opcional: Ataques Direcionados

Ataques a alvos de “alto valor” — rosto, frestas na armadura, armas, etc. — são eficazes para acabar com a luta, e é por isso que tantos estilos de luta os ensinam. Essas regras permitem que os guerreiros estudem esses movimentos como técnicas difíceis chamadas *Ataques Direcionados*. Para cada Ataque Direcionado (AD), o artista deve especificar três coisas:

Ataque: O golpe ou agarrão específico envolvido. Para perícias com armas, seria “GeB” ou “GdP”. Para perícias de ataque desarmado, geralmente é “Soco”. Em vez disso, qualquer um pode nomear uma técnica de golpe, como Desarmar, Chute, Golpe Letal ou Golpe de Retorno. Para perícias de agarrar, as opções são “Segurar”, “Agarrar” e — para Judô — “Arremesso”.

Perícia: A perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou de combate desarmado usada.

Alvo: Este pode ser um ponto de impacto diferente do tronco (olho, rosto, braço, etc.), frestas na armadura em um ponto de impacto específico (Frestas no Tronco são válidas, embora o Mestre possa decidir que algumas armaduras são invulneráveis), ou Arma. O ataque inicialmente deve ser capaz de atingir o local — uma condição que afeta com mais frequência os ataques aos órgãos vitais, aos olhos ou às frestas na armadura (veja págs. MB399-400).

A penalidade do uso predefinido é igual ao modificador para atingir o alvo. Para golpes, é -2 para Braço ou Perna, -3 para Virilha ou Órgãos Vitais, -4 para Mão ou Pé, -5 para Rosto ou Pescoço, -7 para Crânio ou -9 para Olho. É -10 para frestas na armadura em qualquer um desses locais (isso substitui a penalidade usual), mas apenas -8 para frestas no Tronco. Todos os ataques às armas têm -4 como predefinido. Golpes (GeB, Soco, etc.) destinados a *quebrar* uma arma não possuem penalidade adicional; tentativas de desarmar devem especificar Desarmar como ataque e receber um redutor adicional de -2, exceto com uma arma de esgrima (veja pág. MB400).

Agarrões sofrem *metade* da penalidade normal do ponto de impacto: -1 para Braço ou Perna, -2 para Mão ou Pé, -3 para Rosto ou Pescoço, etc. As *seguradas* de armas sofrem -4. Os arremessos do judô podem atingir qualquer parte do corpo, exceto o Olho, os Órgãos Vitais ou a Virilha, com as mesmas penalidades dos golpes. Tais arremessos danificam o ponto de impacto alvo e exigem um teste de HT para evitar o atordoamento (veja *Arremesso do Judô*, pág. 67).

Se estiver usando o valor predefinido de uma perícia, adicione a penalidade para qualquer ataque especial: -1 para Joelhada; -2 para Cotovelada, Chute ou Golpe Letal; -4 para Chute Letal; e assim por diante. Se estiver usando o valor predefinido de uma técnica, *não* aplique esta penalidade — o valor predefinido da técnica já a inclui! Os desarmes tem como predefinido a perícia e Desarmar com a mesma penalidade.

Ao melhorar o Ataque Direcionado, o lutador pode compensar até *metade* de sua penalidade por uso predefinido (arredondada para cima) para um golpe, uma segurada, ou arremesso, ou toda a penalidade para um agarrão. Escreva o AD como “AD (Ataque de **Perícia/Alvo**)”. Alguns exemplos:

AD (Agarrão de Luta Greco-Romana/Braço): O predefinido é Luta Greco-Romana -1; não pode exceder Luta Greco-Romana.

AD (Arremesso do Judô/Crânio): O predefinido é Judô-7; não pode exceder Judô-3.

AD (Desarme de Espadas de Lâmina Larga/Arma): O predefinido é Espadas de Lâmina Larga-6 ou Desarmar (Espadas de Lâmina Larga)-6; não pode exceder Espadas de Lâmina Larga-3 ou Desarmar (Espadas de Lâmina Larga)-3.

AD (GdP de Rapieira/Frestas nos Órgãos Vitais): O predefinido é Rapieira-10; não pode exceder Rapieira-5.

AD (GeB de Espadas de Lâmina Larga/Pescoço): O predefinido é Espadas de Lâmina Larga-5; não pode exceder Espadas de Lâmina Larga-2.

AD (Joelhada do Caratê/Virilha): O predefinido é Caratê-4 ou Joelhada-3; não pode exceder Caratê-2 ou Joelhada-1.

AD (Segurada de Luta Greco-Romana/Arma): O predefinido é Luta Greco-Romana-4; não pode exceder Luta Greco-Romana-2.

AD (Soco de Boxe/Rosto): O predefinido é Boxe-5; não pode exceder Boxe-2.

Faça um teste de Ataque Direcionado para acertar. Um AD contra uma arma sofre um redutor de -4; faça o teste com um bônus de +1 contra armas grandes (-3 para acertar), e um redutor de -1 contra armas pequenas (-5 para acertar).

Repetir um Ataque Direcionado torna você previsível. Se você usar o mesmo AD duas vezes em um inimigo em uma luta, ele defenderá com um bônus de +1 contra seu terceiro uso e posteriores!

Os Ataques Direcionados são realistas, mas complexos. O Mestre pode proibi-los se parecerem muito complicados.

ele aparar, qualquer dano causado afetará seu *rosto*. Um dano autoinfligido para um alvo com RD 3+ aplica-se ao *crânio*; entretanto, a RD 2 do seu *crânio* protege normalmente. Se você tiver proteção rígida para a cabeça — por exemplo, um elmo de metal — adicione +1 ao dano e aplique a RD da sua armadura contra dano autoinfligido.

† Cabeçada exige prática para ser eficaz; lutadores sem Briga ou Caratê fazem o ataque com DX-2 e causam apenas dano de GdP-2. Este movimento às vezes é usado durante agarrões (ilegalmente) em lutas de boxe, mas não se beneficia de Boxe, Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô. Raças com Golpeadores (pág. MB62) na cabeça não *precisam* de Cabeçada — eles atacam com o NH total da perícia e causam dano superior.

Calçada de Perna

Difícil

Predefinido: Aparar-1 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô; não pode exceder o Aparar do pré-requisito.

A Calçada de Perna permite que você faça um adversário de duas pernas tropeçar e errar com um encontrão. Conta como aparar com perícia pré-requisito. Um sucesso significa que você evita o golpe, e seu atacante deve fazer um teste de DX ou Acrobacia com redutor de -5 ou cairá!

Conforme a pág. MB376, o “peso efetivo” de um lutador em uma investida como uma arma é igual à sua ST. Como o seu limite de peso com um ataque desarmado é igual à sua Base de Carga, a Calçada de Perna falha *automaticamente* se o peso efetivo do seu adversário exceder a sua BC. Com ST 8 e BC 13, você não poderia parar um oponente ST 14+. Com ST 14 e BC 39, apenas gigantes ST 40+ seriam um problema.

O Bônus de Defesa (BD) do escudo não beneficia a Calçada de Perna. Você também não pode bater em retirada para obter um bônus — ou usar um Deslize Lateral (veja *Opções de Retirada*, págs. 123–125). Você *pode* realizar um Mergulho assumindo uma posição rastejante no caminho do adversário. Aplique o modificador usual em seu teste e use 2×BC para determinar em quem você pode realizar a calçada de perna.

Você não pode atacar com Calçada de Perna — use Rasteira (pág. 78) para isso. No entanto, você pode usar a Calçada de Perna para interceptar alguém correndo ao seu lado (*não* apenas caminhando) a até um metro de você. Em um mapa de batalha, isso significa através do seu hexágono ou de um hexágono *adjacente*. Isso funciona como uma Calçada de Perna normal e conta como um aparar.

A Calçada de Perna pode usar muitas partes do corpo: braços, pernas, quadril, etc. Você *deve* realizar um Mergulho ou usar o pé livre para interceptar um corredor que não está tentando dar um encontrão em você.

Cavalgar com Mãos Livres

Difícil

Predefinido: Cavalgar-3.

Pré-requisito: Cavalgar; não pode exceder o NH em Cavalgar.

Usar apenas uma mão para controlar sua montaria impõe uma penalidade de -1 em todos os testes de Cavalgar, enquanto não usar nenhuma mão impõe -3; veja *Combate Montado* (pág. MB396). Esta técnica representa o treinamento para compensar essas penalidades. Faça um teste de Cavalgar com Mãos Livres em vez de Cavalgar para controlar sua montaria sem usar as mãos. Se você melhorou esta técnica, você pode *ignorar* o redutor de -1 por usar apenas uma mão.

Cavalgar em Combate

Difícil

Predefinido: Cavalgar.

Pré-requisito: Cavalgar; não pode exceder Cavalgar+4.

Esta técnica representa o treinamento de cavalgar em condições de combate. Use-o em vez de Cavalgar sempre que fizer um teste para *controlar* sua montaria em batalha. Ela não cobre luta em si — para isso, aprenda Treinamento de Cavalaria (veja pág. 81) ou Tiro Montado (pág. 79) — mas onde as regras limitam o NH da perícia com arma ao NH de Cavalgar, seu limite será o NH de Cavalgar em Combate. Cavalgar em Combate nunca auxilia os testes de Cavalgar para montar, permanecer montado ou direcionar sua montaria com as mãos livres — veja *Cavalgar com Mãos Livres* (acima), *Montar em um Salto* (pág. 77) e *Permanecer Sentado* (pág. 77) para esses truques — ou para atividades não relacionadas ao combate, como adestramento, corridas e viagens.

Chave de Braço ou de Pulso

Média

Predefinido: perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Judô, Luta Greco-Romana, ou perícia Armas de Combate Corpo a Corpo apropriada; não pode exceder o NH+4 do pré-requisito.

Uma chave de braço (ou pulso) é uma tentativa de conter ou incapacitar um oponente torcendo seu braço. Normalmente usa a perícia Judô ou Luta Greco-Romana. Esta técnica permite melhorar o nível de habilidade efetivo apenas para esse propósito.

Para usar a Chave de Braço, você deve ter as duas mãos livres e realizar um aparar bem-sucedido com as mãos nuas usando Judô ou Luta Greco-Romana contra o ataque corpo a corpo do seu oponente. No seu primeiro turno após o ataque, você pode tentar capturar o braço do seu atacante *se ele ainda estiver a até um metro de distância*. Este é um ataque: entre em combate corporal e faça um teste de Chave de Braço para acertar. Seu adversário pode usar qualquer defesa ativa — ele *pode* até aparar sua mão com uma arma! Se a defesa dele falhar, você prende o braço dele.

Seu adversário pode tentar se desvencilhar (pág. MB371) em seu próximo turno, mas você recebe um bônus de +4 na Disputa Rápida. Se ele perder, ele receberá um redutor de -1 cumulativo em tentativas futuras de se libertar.

No seu *próximo* turno — e em cada turno subsequente, até que seu adversário se desvencilhe — você pode tentar infligir dano ao braço preso. Faça uma Disputa Rápida: o *maior valor* entre a sua ST (incluindo seu bônus de Luta Greco-Romana) ou o NH em Chave de Braço contra o *maior valor* entre a ST ou HT da sua vítima. Se você vencer, causará um dano por contusão igual à sua margem de vitória. A RD *rígida* do alvo protege normalmente. Armaduras flexíveis, incluindo a RD natural com a limitação Flexível ou Pele Resistente, não têm efeito.

Se você incapacitar o braço da sua vítima, ela deixa cair qualquer coisa que estiver segurando com aquela mão. Você não pode infligir mais dano a um membro incapacitado, mas pode continuar a realizar a Disputa Rápida a cada turno. Se você vencer, seu alvo sofrerá choque e atordoamento, como se você tivesse infligido dano.

Testes para infligir dano são completamente passivos e não contam como ataques. Você pode simultaneamente fazer ataques de combate corporal em seu oponente, que se defende com um redutor de -4 além de quaisquer penalidades devido a lesões causadas pela própria chave. Se você decidir arremessá-lo usando a chave, isso *conta* como um ataque; veja *Arremessos a Partir de Chaves* (pág. 119).

Você também pode usar essa habilidade *ofensivamente*. Em vez de esperar para aparar um ataque, agarre



Jian

seu adversário normalmente com Judô ou Luta Greco-Romana. Se ele não conseguir se libertar no próximo turno dele, você pode tentar a Chave de Braço no seu próximo turno, como se tivesse aparado um ataque dele.

Você também pode aplicar essa chave com uma arma. O predefinido e pré-requisitos da técnica viram uma perícia com arma. Iniciar a chave exige um aparar com a arma, ou um Agarrar Armado (pág. 65). Uma arma de alcance C recebe um bônus de +1 na Disputa Rápida para causar dano; qualquer coisa além disso recebe +2. Armas afiadas podem causar dano por contusão ou por corte, mas você deve fazer um teste de DX ao fazer o teste para infligir dano. A falha causa dano por corte em sua mão inábil (RD protege normalmente). Caso contrário, use as regras acima.

A Chave de Braço usa precisão e habilidade para incapacitar o membro de um adversário. Para uma técnica de força bruta, veja *Torção de (Membro)* (pág. 81).

Chave de Cabeça

Difícil

Predefinido: Judô-3 ou Luta Greco-Romana-3.

Pré-requisito: Judô ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este ataque envolve controlar a cabeça e o pescoço de um adversário usando dois braços. Tem como alvo partes do corpo semelhantes às do Mata-Leão (pág. 77). No entanto, o objetivo é travar o pescoço da vítima de uma forma que permita feri-la ou ferir a garganta — e não cortar seu suprimento de sangue ou ar.

Para aplicar essa chave, você deve primeiro agarrar seu oponente pelo pescoço; veja *Agarrar* (pág. MB370). Sua vítima pode tentar se desvencilhar no turno dela. Se ela fracassar, então no seu próximo turno, você terá duas maneiras de feri-la: você pode tentar sufocá-la conforme descrito em *Asfixia ou Estrangulamento* (pág. MB370), substituindo a Chave de Cabeça pela ST se for melhor; ou você pode tentar arremessá-la conforme explicado em *Arremessos a Partir de Chaves* (pág. 119). Você pode alternar entre esses ataques enquanto mantiver a chave.

Trate as chaves de luta livre esportiva que buscam evitar causar lesões como simples agarrões de cabeça ou pescoço. O mesmo vale para a chamada chave de cabeça vista nas ruas (um braço em volta do pescoço).

Chave de Dedo

Difícil

Predefinido: Chave de Braço-3.

Pré-requisito: Chave de Braço; não pode exceder a técnica Chave de Braço.

Essa técnica permite segurar os dedos e torcê-los dolorosamente. Use as regras em *Chave de Braço ou de Pulso* (pág. 69), exceto que o dano é na *mão* — que é mais fácil de incapacitar do que o braço.

Chave de Perna

Média

Predefinido: Judô ou Luta Greco-Romana.

Pré-requisito: Judô ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH+4 do pré-requisito.

Uma chave de perna é uma tentativa de conter ou incapacitar um oponente torcendo sua perna. Esta técnica permite que melhore seu NH efetivo de Judô ou Luta Greco-Romana apenas para esse propósito.

Para usar a Chave de Perna, você deve ter as *duas* mãos livres e já ter realizado com sucesso um Agarrar Perna (pág. 65) em seu adversário. No seu primeiro turno após o Agarrar Perna, você pode tentar travar a perna do seu oponente. Isto é um ataque. Faça um

teste de Chave de Perna para acertar. Sua vítima pode usar qualquer defesa ativa — ela *pode* até aparar sua mão com uma arma! Se a defesa dele falhar, você prende a perna dele com a chave.

Seu adversário pode tentar se desvencilhar (pág. MB371) em seu próximo turno. Se ele perder, ele receberá um redutor cumulativo de -1 em tentativas futuras de se desvencilhar.

No seu próximo turno — e nos próximos, até que seu oponente se liberte — você pode tentar infligir dano à perna presa. Faça uma Disputa Rápida: o *maior valor* entre sua ST (incluindo seu bônus de Luta Greco-Romana) ou o NH de Chave de Perna contra o *maior valor* entre a ST+4 ou HT+4 de sua vítima. Se você vencer, causará dano por contusão igual à sua margem de vitória. A RD *rígida* do alvo protege normalmente. Armaduras flexíveis, incluindo a RD natural com a limitação Flexível ou Pele Resistente, não têm efeito.

Se você incapacitar a perna da vítima, ela não conseguirá ficar de pé sobre ela. Você não pode infligir mais dano a um membro incapacitado, mas pode continuar a fazer a Disputa Rápida a cada turno. Se você vencer, seu alvo sofrerá choque e atordoamento, como se você tivesse infligido dano.

As avaliações de dano são passivas e não contam como ataques. Você pode simultaneamente fazer ataques de combate corporal em seu oponente, que se defende com um redutor de -4 além de quaisquer penalidades devido a lesões causadas pela própria chave. Se você decidir arremessá-lo usando a chave, isso *conta* como um ataque; veja *Arremessos a Partir de Chaves* (pág. 119).

Você também pode aplicar esta técnica *ofensivamente*. Você deve primeiro usar Judô ou Luta Greco-Romana para agarrar a perna da vítima com as duas mãos. Se ela não conseguir se desvencilhar no próximo turno dela, você pode tentar a Chave de Perna no seu próximo turno.

A Chave de Perna usa precisão para incapacitar o membro de um adversário. Para uma técnica de força bruta, veja *Torção de (Membro)* (pág. 81).

Chave de Pulso

veja *Chave de Braço ou de Pulso*, pág. 69

Chute

Difícil

Predefinido: Briga-2 ou Caratê-2.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Chute cobre todos os chutes não definidos como técnicas independentes: chutes crescentes, chutes em gancho, chutes ascendentes, chutes circulares, chutes rápidos, etc. Jogadores experientes são livres para embelezar, mas em todos os casos, um chute exige uma teste de habilidade de ataque de Chute e inflige dano GdP por contusão. Use a perícia Briga ou Caratê — *não* Chute — para determinar o bônus ao dano e use apenas o bônus *mais alto*. Se você errar, faça um teste de Chute ou DX para evitar cair.

Combine Chute com Ataque Dedicado (pág. 98) ou Ataque Total para chutes devastadores, como chutes circulares ou chutes laterais, ou com Ataque Defensivo (pág. 98) para chutes curtos e rápidos. Adicione Ataque Enganoso (pág. MB369) para chutes rápidos e outros movimentos complicados, ou Ataque Telegráfico (pág. 109) para chutes lentos com grandes movimentos.

Chute Descendente

Difícil

Predefinido: Caratê-4.

Pré-requisito: Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Este chute envolve levantar uma perna e acertá-la com o calcanhar no alvo. É uma opção especial para Ataque Dedicado (pág. 98) e Ataque Total (pág. MB365). Use as regras abaixo *em vez* das regras normais para essas manobras.

Um Chute Descendente tem alcance *vertical* reduzido. Se o MT do seu adversário exceder o seu em +1, você não poderá mirar na cabeça dele enquanto ele estiver em pé. Se ele for maior, você não pode acertar a cabeça dele, a menos que ele esteja rastejando ou no chão. Resolva um ataque ao pé como um Pisão (pág. 77) usando no seu NH em Chute Descendente.

Como um Ataque Dedicado, um Chute Descendente causa dano GdP+1 por contusão — ou GdP com +1 a cada *dois* dados, se for melhor — mais bônus da perícia. Faça um teste de Chute Descendente para acertar. Depois disso, você não poderá se esquivar ou bater em retirada até seu próximo turno e sofrerá uma penalidade de -2 em todas as defesas ativas restantes.

Como Ataque Total, o Chute Descendente causa dano GdP+2 — ou GdP com +1 por dado, se for melhor — mais bônus da perícia. Acertando ou errando, você *não* terá defesas até o próximo turno!

É difícil evitar um Chute Descendente recuando. Se o bônus pela retirada do seu oponente fizer a diferença entre um acerto e um fracasso em um Ataque Direcionado acima do pé, o chute ainda atingirá uma parte inferior do corpo. Golpes na cabeça ou no pescoço atingem o tronco; golpes no tronco, braço ou mão atingem uma perna; e chutes na virilha ou na perna atingem o pé.

Este movimento também quebra a guarda do alvo. Uma jogada de ataque bem-sucedida impõe ao defensor um redutor de -1 para aparar qualquer ataque *após* o Chute Descendente até seu próximo turno — mesmo que sua defesa contra o chute seja bem-sucedida. O Chute Descendente é uma boa abertura para um Golpe Rápido ou uma Combinação!

Chute Para Trás ou Golpe Para Trás

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2 ou -4 para um chute.

Pré-requisito: Caratê ou qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite que você chute ou use uma arma de combate corpo a corpo contra um adversário atrás de você sem fazer um Golpe Desenfreado ou mudar de direção — embora suas pernas devam estar livres para mudar de *posição*. O valor predefinido do Chute para Trás é Caratê-4. O valor predefinido do Golpe Para Trás é Armas de Combate Corpo a Corpo-2 e você deve se especializar; por exemplo, Golpe Para Trás (Bastão). Para dar um “soco para trás”, use Cotovelada (pág. 73).

Para usar esta técnica, você *deve* ter conhecimento que seu adversário está atrás de você! Faça um teste de Chute Para Trás ou Golpe Para Trás para acertar, com um redutor adicional de -1 se você mirar em um ponto de impacto específico.

Um Chute Para Trás tem alcance e dano padrão de um chute. Um Golpe Para Trás só pode atingir um inimigo dentro de um metro, independentemente do comprimento da arma. Ataques em GdP causam o dano habitual; em GeB têm uma penalidade de -2 de dano, ou -1 por dado, o que for pior. Um Golpe Para Trás com uma Empunhadura Invertida (pág. 112) usa o alcance e os efeitos de dano dessa empunhadura *em vez* daqueles apresentados aqui.

Em todos os casos, você sofre um redutor de -2 em todas as defesas ativas até seu próximo turno. Isto é cumulativo com o -2 para aparar com uma arma em uma Empunhadura Invertida!

Chute Rodopiante

veja *Ataque Rodopiante*, pág. 67

Combate Corporal

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito -4, -8 ou -12.

Pré-requisito: Qualquer perícia Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode remover mais da metade da penalidade do predefinido†

Em combate corporal (pág. MB391), uma arma sem o “C” em sua estatística de Alcance impõe uma penalidade ao NH com base em seu alcance: -4 para alcance 1, -8 para alcance 2 ou -12 para alcance 3. Ainda, o dano do GeB tem um redutor de -1 por metro de alcance; exemplo: uma espada larga recebe uma penalidade de -1 no dano, uma espada grande recebe -2 e uma alabarda de tamanho normal recebe -3. Ataques de GdP causam dano normal. Calcule as penalidades ao NH e ao dano de GeB usando o alcance *mais longo* da arma, não o alcance em que ela está preparada no momento.

Esta técnica permite que você compense metade da penalidade ao NH da perícia. Você pode comprá-la até o NH-2 para uma arma de alcance 1, NH-4 para uma arma de alcance 2 ou NH-6 para uma arma de alcance 3.

Tudo isso considera a empunhadura normal. Veja *Empunhadura Invertida* (pág. 112) para uma alternativa. Golpes com o pomo, e similares usam *Golpe com o Pomo* (pág. 113) em vez das regras aqui apresentadas; esta técnica não se aplica.

† O Combate Corporal também está disponível para armas de combate à distância. Isso permite que você compense toda a penalidade da Magnitude, apenas para fins de combate corporal; veja *Armas de Combate Corporal* (pág. MB391). Aqueles com Arquero Heroico (pág. 44) não *precisam* desta técnica.

Conservar a Arma

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito.†

Pré-requisito: Qualquer perícia com arma; não pode exceder o NH+5 do pré-requisito.†

Se você conhece esta técnica acima do nível predefinido, você pode usá-la em vez da perícia subjacente sempre que alguém tentar *ativamente* desarmá-lo (veja *Derrubando uma Arma*, pág. MB401). Por exemplo, se você tiver Bastão-13 e Conservar a Arma (Bastão)-16, você resiste ao desarmamento como se tivesse Bastão-16.

Caso um adversário tente desarmá-lo usando força bruta, você pode fazer um teste de Conservar a Arma baseado em ST em vez de um teste de ST. Encontre o seu nível de habilidade subtraindo a DX e adicionando a ST. Por exemplo, se você tiver ST 14, DX 12 e Conservar a Arma-15, seu nível baseado em ST será 15 - 12 + 14 = 17.

† Ao aprender esta técnica para armas de projéteis, como armas de fogo e arcos, ela tem como predefinido a DX e não pode exceder DX+5.

Contra-Ataque

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-5.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou de combate desarmado; não pode exceder o NH do pré-requisito.

O Contra-Ataque representa atacar o mais rápido possível após defender-se para aproveitar a “brecha” momentânea que um atacante deve deixar em suas defesas. Você só pode tentar no seu turno imediatamente após uma defesa ativa bem-sucedida — e somente contra o adversário contra quem você se defendeu. Se você bloqueou ou aparou, o Contra-Ataque não *precisa* usar a(s) mão(s) que você usou para se defender, embora possa, se você desejar.

Faça um teste de Contra-Ataque para acertar. Seu inimigo terá uma penalidade de -2 para Aparar, ou em seu teste para resistir se você tentou um movimento de agarrar que usa uma Disputa Rápida (por exemplo, uma derrubada), ou -1 para Bloqueio ou Esquiva. Se você acertar, seu ataque inflige o dano normal. Você *pode* usar outra técnica como seu contra-ataque; veja *Usando Técnicas em Conjunto* (pág. 64) para encontrar o nível de habilidade efetivo.



“Mire nos Olhos!”

Cegar seu inimigo é uma tática eficaz — mas embora os olhos sejam frágeis, eles também são pequenos demais para que a maioria dos golpes acertá-los com eficácia. Golpe nos Olhos (pág. 75) é uma solução, mas não é a *única*!

Todos esses ataques de combate corporal exigem mãos vazias. Se um deles for bem-sucedido e o alvo não conseguir se defender, a vítima deve fazer um teste de Vontade. Qualquer fracasso significa que ele *vacila* e recebe um redutor de -1 nas jogadas de ataque e defesa até o final do próximo turno, além dos outros efeitos da técnica.

Arranca Olho*

Difícil

Predefinido: Briga-10 ou Caratê-10.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH-4 do pré-requisito.

Esta técnica cinematográfica envolve usar os dedos em forma de garras de uma mão para segurar o olho do inimigo e arrancá-lo. É um golpe, não um agarrão. Você pode tentar repetidamente, mas não pode “segurar” o olho do seu inimigo. Faça um teste de Arranca Olho para acertar.

O dano é de GdP-3 *por contusão*, mais seu bônus de Briga ou Caratê. Um ferimento acima de PV/10 incapacita o olho. O dano excedente é perdido. A diferença entre isso e Dedada no Olho é que se você incapacitar o olho, sua vítima deve fazer um teste imediato de HT. Um fracasso significa que você arranca o olho dele — uma lesão incapacitante *permanente*! Veja pág. MB422.

Se o Modificador de Tamanho do seu inimigo exceder o seu em +5 ou mais, o olho dele é grande demais para você segurar e seu Arranca Olho conta apenas como uma Dedada no Olho.

Arranhão nos Olhos

Difícil

Predefinido: Briga-5 ou Caratê-5.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica tenta cegar o inimigo arranhando seu rosto e olhos com a mão em forma de garras. É mais fácil do que a maioria dos golpes nos olhos porque você está usando uma ampla superfície de golpe contra um alvo grande (a parte superior da face), mas o ferimento real é, na melhor das hipóteses, superficial.

Em uma tentativa bem sucedida, o dano será GdP-1 *por contusão*. No entanto, este não é um golpe forte e normalmente *não* causa lesões. Em vez disso, a vítima deve fazer um teste de HT com uma penalidade igual ao dano que penetrar a RD. Um fracasso significa que ela fica cega por 1 minuto vezes sua margem de fracasso. Uma falha crítica significa que um olho sofre PV/10 de ferimento real (arredondado para baixo) e fica incapacitado!

Dedada no Olho

Difícil

Predefinido: Boxe-9, Briga-9 ou Caratê-9.

Pré-requisito: Boxe, Briga ou Caratê; não pode exceder o NH-4 do pré-requisito.

Este é um golpe no olho usando um dedo estendido. Ele pode cegar, mas nunca obtém o modificador de ferimento ×4 para o crânio (compare com *Dedada Letal no Olho*, abaixo). Faça um teste de Dedada no Olho para acertar.

Um acerto inflige dano GdP-3 *por contusão*. Um ferimento acima de PV/10 incapacita o olho. O dano excedente é perdido. Um fracasso por 1 atinge o osso protetor ao redor do olho, causando dano ao rosto — mas quando você atinge o osso, a RD do crânio (geralmente RD 2) protege. A regra *Machucando-se* (pág. MB379) se aplica se o seu alvo tiver *qualquer* RD, e não apenas RD 3+, ou se você acertar um osso.

Devido ao risco de ferimentos nos dedos, muitos lutadores seguram esse golpe (veja *Imobilizando um Adversário*, pág. MB401). Em qualquer caso, é necessário um dano pequeno para incapacitar um olho!

Dedada Letal no Olho*

Difícil

Predefinido: Caratê-11.

Pré-requisito: Caratê; não pode exceder Caratê-5.

Esta é uma tentativa de enfiar um dedo estendido através da órbita ocular e entrar no *cérebro*. Trate-o como Ataque Direcionado (Golpe Letal de Caratê/Olho) para todos os propósitos. Ele inflige dano de GdP 2 *perfurante*, além do bônus do Caratê. Ele pode cegar e recebe o modificador de ferimento ×4 para o crânio — assim como qualquer outro ataque perfurante. Com dano suficiente, pode matar.

Cotovelada

Média

Predefinido: Briga-2 ou Caratê-2.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Você pode dar uma cotovelada em um inimigo *atrás* de você em combate corporal. Faça um teste de Cotovelada para acertar. Não há modificador para não de frente para ele, mas acrescente um redutor adicional de -1 se você mirar em um ponto de impacto específico. Um acerto inflige dano GdP-1 por contusão, além dos bônus da perícia. Trate uma cotovelada em alguém à sua *frente* como um soco.

Os cotovelos têm alcance curto e são difíceis de machucar. Você não pode selecionar Ataque Total (Longo) (pág. 99). A regra *Machucando-se* (pág. MB379) estiver em uso, mas o dano é 1/10 do que você apurar na avaliação de dano — não 1/5 — e tanto ela quanto o ferimento causado por defesas aparar dos adversários afetam o *braço*, não a mão.

Cotovelada em Queda

Difícil

Predefinido: Briga-4 ou Luta Greco-Romana-5.

Pré-requisito: Briga ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta é uma cotovelada devastadora aplicada com todo o corpo. Normalmente é realizada caindo da posição em pé, dirigindo o cotovelo na vítima e aterrissando em cima dela. Você pode usá-la contra um inimigo ajoelhado, sentado ou deitado, tornando-o um acompanhamento ideal após uma derrubada. A Cotovelada em Queda é uma opção especial para Ataque Dedicado ou Ataque Total. Use as regras aqui *em vez* das usuais para essas manobras.

Faça um teste de Cotovelada em Queda para acertar. A vítima pode se esquivar, bloquear ou aparar com um redutor de -2. Se ela aparar, seu corpo conta como uma arma com peso igual à metade de seu ST; veja *Aparar Armas Pesadas* (pág. MB376).

Como um Ataque Dedicado, a Cotovelada em Queda inflige GdP+2, ou GdP com +1 por dado, se for melhor. A Briga adiciona seu bônus de dano usual; A Luta Greco-Romana adiciona dano igual ao seu bônus de ST (+1 em DX+1, +2 em DX+2 ou melhor). Como um Ataque Total, o dano é de GdP+3, ou GdP-1 com +2 por dado se for melhor, mais os bônus de perícia. Se uma Cotovelada em Queda causar uma projeção, o alvo não vai a lugar nenhum — mas se ele estiver sentado ou ajoelhado, ele deve fazer o teste normal de DX ou será derrubado.

Se você errar, você cairá no chão e sofrerá o dano que teria infligido. A mesma coisa acontece se o seu oponente bloquear com um escudo.

Com sucesso ou fracasso, você acaba deitado de bruços no chão. Após um Ataque Dedicado, você fica com um redutor de -2 para defender e incapaz de bater em retirada. Depois de um Ataque Total, você fica sem defesas!

Defesa de Linha Baixa

Difícil

Predefinido: Aparar-2 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Boxe ou Sumô; não pode exceder o Aparar do pré-requisito.

O chute é ilegal no ringue de boxe ou sumô, então boxeadores e *sumotori* normalmente não treinam para enfrentá-lo — é por isso que o aparar de Boxe e Sumô tem um redutor de -2 contra chutes. No entanto, lutadores que treinam contra artistas marciais de chute ou usam suas habilidades fora do ringue podem certamente aprender a aparar chutes! Esta técnica permite que eles compensem a penalidade de -2.

Desarmar

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou perícia de combate desarmado; não pode exceder o NH+5 do pré-requisito.

Se você conhece esta técnica acima do valor predefinido, você pode usá-la *em vez* da perícia subjacente sempre que atacar para desarmar (veja *Derrubando uma Arma*, pág. MB401) — tanto para o teste para acertar quanto na Disputa Rápida subsequente. Por exemplo, se você tiver Espadas de Lâmina Larga -14 e Desarmar (Espadas de Lâmina Larga)-17, você desarma como se tivesse Espadas de Lâmina Larga -17. Penalidades por acertar a arma alvo, incluindo o redutor de -2 por usar uma arma que não seja de esgrima e modificadores da Disputa Rápida (como o bônus de +2 para armas de Jitte/Sai e Chicote) se aplicam normalmente.

Empurrão com Chute

Difícil

Predefinido: Briga-3 ou Caratê-3.

Pré-requisito: Caratê ou Briga; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este é um chute que empurra o adversário para longe em vez de feri-lo. Você bate nele com a planta do pé e *empurra*. Muitos estilos de kickboxing usam essa técnica para empurrar o oponente contra as cordas ou longe o suficiente para permitir um movimento final de extensão total.

Um Empurrão com Chute é um empurrão (pág. MB372) em todos os aspectos, exceto que é feito como um chute. Faça um teste de Empurrão com Chute para acertar. Seu oponente pode defender normalmente. Se você tiver sucesso, faça a avaliação de dano habitual do chute e *duplique-o*. Este dano resultante não causa ferimentos — use-o apenas para fins de projeção (pág. MB378).

As regras acima consideram um Empurrão com Chute no tronco. Um Empurrão com Chute na perna impõe à vítima um redutor de -2 em qualquer teste de DX para evitar cair como resultado da projeção. Mirar no crânio, rosto ou pescoço torna a penalidade -3. Nenhum outro ponto de impacto é válido.

Enganchar

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-5.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo apropriada; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta é a técnica de usar uma arma com uma saliência — geralmente um gancho — para pegar a cabeça, membro, arma ou escudo de um inimigo, a fim de desequilibrá-lo. Você pode *aprendê-la* para qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo, mas precisará de uma arma adequada para *usá-la*.

Enganchar é uma técnica comum para Armas de Haste, Maça/Machado, e Maça/Machado de Duas Mãos, mas embora picaretas e a maioria dos machados possam enganchar, maças e tacapes não podem — e apenas algumas armas



Espada com Gancho

de haste ostentam ganchos. É possível adicionar ganchos a armas que normalmente não os possuem, como lanças e bastões. Algumas escolas de lutas com espadas até ensinaram lutadores (manopados!) a segurar sua arma pela *lâmina* e enganchar com o pomo e o guarda-mão. Espadas empunhadas desta forma usam a perícia Maça/Machado ou Maça/Machado de Duas Mãos e são *desbalanceadas*. Consulte o Capítulo 6 para obter mais informações sobre armas adequadas e as perícias associadas.

Faça um teste de Enganchar para acertar, modificado para o alvo conforme indicado abaixo. Seu adversário pode defender normalmente. Enganchar *geralmente* não causa dano, mas algumas armas possuem um gancho afiado (veja abaixo). Ao usar uma arma para enganchar um inimigo, você não pode usá-la para atacar ou aparar. No entanto, você sempre pode liberá-lo ou largar a arma como uma ação livre no seu turno.

Se enganchar a cabeça ou um membro, aplique penalidades padrão de ponto de impacto. Se você tiver sucesso, nos turnos subsequentes você poderá tentar desequilibrar sua vítima ou até mesmo derrubá-la. Faça uma Disputa Rápida de ST. Se você vencer, você arrasta seu oponente para uma posição ajoelhada; se ele estiver ajoelhado ou agachado, ele cai. Ele não aguenta até se desvencilhar ou você o libertar. Se perder ou empatar, nada acontece. Se você tiver uma falha crítica, você larga sua arma! Seu inimigo pode tentar se desvencilhar normalmente no seu turno.

Enganchar uma arma é uma tentativa de desarmar; veja pág. MB401. Aplique a penalidade usual para acertar a arma, mas ignore o redutor de -2 para uma arma que não seja de esgrima. Você recebe um bônus de +2 na Disputa Rápida seguinte, além dos modificadores usuais. Se você perder a Disputa, seu oponente conserva a arma e escapa do seu gancho.

Se estiver engançando um escudo, faça um teste para acertar com um redutor de -4 *mais* o BD do escudo. Se tiver sucesso, você pode tentar tirá-lo do caminho. Trate isso como uma tentativa de desarmar, mas seu oponente recebe um bônus de +4 na Disputa Rápida se o escudo estiver preso ao braço. Você recebe +2 se enganchar com uma arma de duas mãos. Se você vencer, o escudo fica despreparado — ele continua no braço do seu inimigo, mas ele não pode bloquear com ele ou se beneficiar de seu BD até que ele se desvencilhe e faça uma manobra Preparar para reposicioná-lo.

Certas armas projetadas para enganchar são afiadas na parte interna do gancho. Estas incluem a espada com gancho chinesa e a bisarma europeia. Tais armas infligem o dano listado para seu gancho, além dos efeitos acima. Se estiver usando a regra opcional *Dor e Desvencilhamento* (págs. 117–118), tais armas são muito eficazes contra adversários com armaduras leves!

Envolver

Difícil

Predefinido: Kusari-4 ou Chicote-4.

Pré-requisito: Kusari ou Chicote; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Você pode usar uma arma flexível, como um chicote ou um kusari, para envolver um adversário. Faça um teste de Envolver para acertar. Se o seu oponente não conseguir defender, a arma o envolverá.

Se você acertar o braço ou o tronco da vítima, você o prende. Nos turnos subsequentes, você deve realizar uma manobra Preparar para manter seu oponente preso. Faça uma Disputa Rápida de ST a cada turno. Se você vencer, você imobilizará seu inimigo. Se você perder, ele puxa sua arma de suas mãos. No empate, ele se desvencilha imediatamente sem desarmar você.

Se você envolver o pescoço, use as mesmas regras, mas seu oponente terá um redutor de -5 na Disputa Rápida. Se você vencer, o chicote ou kusari corta a respiração da vítima — veja *Sufocamento* (pág. MB437).

Se você envolver um pé ou uma perna, o alvo deve fazer um teste de DX para permanecer em pé (isto é, *em vez* da Disputa acima). Ele terá um redutor de -4 se estivesse correndo. Se ele cair, ele sofre 1d-4 de dano por contusão — ou 1d-2 se estiver correndo. Nos turnos seguintes, use as regras acima para mantê-lo preso.

Você deve manter sua arma sempre esticada para imobilizar ou sufocar sua vítima. Isso exige uma manobra Preparar a cada turno. Se você estiver montado e sua montaria for treinada para fazer isso por você, substitua a sua ST pela ST da montaria na Disputa Rápida.

Para escapar de um chicote ou kusari esticado, você deve atacá-lo e cortá-lo (o dano necessário depende da arma). Para escapar de uma arma *frouxa* — incluindo uma que foi puxada das mãos do atacante — você precisa de uma mão livre e deve fazer três testes de DX bem-sucedidos. Cada tentativa conta como uma manobra Preparar, durante a qual você não pode realizar nenhuma outra ação.

Estalar

Média

Predefinido: Chicote-4.

Pré-requisito: Chicote; não pode exceder o NH Chicote.

Você pode “estalar” qualquer chicote comum — este é o som da ponta quebrando a barreira do som! Tal ataque sofre uma penalidade de -4 no NH, mas recebe um bônus de +2 no dano. O Estalar permite que você compense a penalidade no NH. Numa campanha cinematográfica (ou descontraída), o Estalar pode funcionar com qualquer coisa parecida com um chicote: cordas, cintos, longas tranças, toalhas molhadas...

Evasão

Média

Predefinido: Acrobacia ou Judô.

Pré-requisito: Acrobacia ou Judô; não pode exceder o NH+5 do pré-requisito.

Esta técnica representa o treinamento para evitar oponentes que desejam obstruir seu movimento. Evasão (Acrobacia) permite que você vire, caia ou gire em torno de seu inimigo, enquanto Evasão (Judô) permite que você afaste as mãos do inimigo enquanto você passa correndo. Qualquer uma dessas opções substitui a DX ao tentar se evadir (veja *Evadir*, pág. MB368). Todas as penalidades normais se aplicam.

Fintar

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou perícia de combate desarmado†; não pode exceder o NH+4 do pré-requisito.

As fintas nem sempre são ataques falsos. Elas incluem quebras de ritmo, passos em falso, movimentos de cabeça e outras manobras para desorientar o adversário. Esta técnica representa o treinamento em todos esses métodos. Se você a conhecer acima do valor predefinido, use-a *em vez* da perícia subjacente sempre que você fintar (pág. MB365) ou alguém tentar fintar você. Por exemplo, com Espadas de Lâmina Larga-14 e Fintar (Espadas de Lâmina Larga)-16, você faria e resistiria às fintas com 16.

Finta inclui conhecimento de Batida (pág. 103) e Falcatrú (pág. 103). Faça um teste baseado em ST para tentar uma Batida ou para usar a ST para resistir a uma, um teste baseado em IQ para tentar uma Falcatrú ou um teste baseado em Per para usar a Per para resistir a uma. Para encontrar o seu NH, adicione ao NH de Fintar a diferença entre o atributo relevante e a DX; por exemplo, DX 12, IQ 14, e Fintar-16 permitiriam Falcatrú-18.



† Alguns estilos incluem uma Qualidade do Estilo que permite usar Fintar como predefinido para Acrobacia, Dança ou outra perícia que não seja de combate; veja *Fintas com Perícias Não Relacionadas ao Combate* (pág. 103).

Golpe de Retorno

Difícil

Predefinido: Mangual-5 ou Kusari-5.

Pré-requisito: Mangual ou Kusari; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica aproveita a flexibilidade de um kusari ou mangual para atacar o inimigo por trás enquanto o enfrenta. Para tentar isso, você deve ter alcance suficiente para atacar um metro *além* de seu oponente — ou seja, alcance igual à distância dele até você mais um metro.

Faça um teste de Golpe de Retorno para acertar. Se o alvo nunca viu esse movimento (o Mestre decide), trate-o como um ataque pelas costas. Isso geralmente não permite nenhuma defesa ativa! Caso contrário, é considerado um ataque lateral, o que impõe um redutor de -2 à maioria das defesas. Veja as págs. MB390–391 para regras detalhadas. O dano permanece inalterado, mas apenas a RD nas costas da vítima se aplica.

Você pode combinar o Golpe de Retorno com Combate Corporal (pág. 71) para fazer um “golpe envolvente” enquanto no combate corporal; veja *Usando Técnicas em Conjunto* (pág. 64). Trate isso como *intervindo em um combate corporal* (pág. MB392). Se você errar o alvo ou ele se esquivar, você poderá se acertar!

*Socos e chutes são
ferramentas para matar o
ego.*

– Bruce Lee,
O Tao do Jeet Kune Do

Golpe Exótico com as Mãos

Média

Predefinido: Caratê-1.

Pré-requisito: Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Certos golpes com as mãos utilizam superfícies de golpe incomuns: a extremidade da mão, um único nó do dedo saliente, um punho em forma de garra, etc. Esses golpes causam dano adicional a alvos corpulentos ou frágeis, mas apresentam um risco muito maior de lesão ao golpear uma superfície dura, como armadura ou osso. Faça um teste de Golpe Exótico com as Mãos para acertar. Aplicam-se penalidades padrão de ponto de impacto. O dano é GdP por contusão mais o bônus de Caratê. A regra *Machucando-se* (pág. MB379) se aplica se o seu alvo tiver *qualquer* RD — não apenas RD 3+.

Golpe nos Olhos

Difícil

Predefinido: Briga-5, Judô-5 ou Luta Greco-Romana-5.

Pré-requisito: Briga, Judô, ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este ataque de combate corporal consiste em agarrar a cabeça de alguém e pressionar os polegares nos olhos dele. Em geral exige *duas* mãos vazias. Faça um teste de Golpe nos Olhos para acertar.

Seu adversário pode defender normalmente. Se ele falhar, você o agarra e ele não consegue enxergar! Ele pode tentar se desvencilhar (pág. MB371) como de costume em seu turno.

Até que sua vítima se desvencilhe, você pode enfiar os polegares nos olhos dela nos turnos subsequentes. Isso conta como um ataque, mas não exige uma jogada de ataque. *Cada* olho sofre GdP-4 por contusão. Isso pode incapacitar e cegar os olhos, mas nunca obtém o modificador de ferimento ×4 para o crânio — os polegares são muito curtos! (*Exceção:* o Mestre pode dar a alguns não-humanos a qualidade “Polegares Longos”, caso em que o modificador de ferimento se *aplica*). O mesmo vale para lutadores com Garras Pontudas ou Longas Garras.)

Você *pode* executar o golpe nos olhos com uma mão. A jogada de ataque é um teste de Golpe nos Olhos-4. Apenas um olho sofre dano nos turnos posteriores.

Golpe Para Trás

veja *Chute Para Trás ou Golpe Para Trás*, pág. 71

Golpe Rodopiante

veja *Ataque Rodopiante*, pág. 67

Inverter Empunhadura

Média

Predefinido: perícia pré-requisito-6 para a maioria das armas de uma mão, perícia pré-requisito-4 para armas de duas mãos, ou NH total em Tonfa (apenas).

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica — útil apenas com armas que podem realizar ataques de GdP — permite evitar a necessidade de uma manobra Preparar para alternar entre uma empunhadura normal para cima, e uma empunhadura para baixo, mais adequada para estocadas de curta distância. Um teste bem-sucedido de Inverter Empunhadura permite que você mude a empunhadura *instantaneamente*. Um fracasso significa que você deixa a arma cair e seu turno termina... e uma falha crítica ainda causa dano ao fazer um Corte com a Ponta (pág. 111) em seu tronco!

Uma vez invertida, a maioria das armas funciona de maneira diferente — veja *Empunhadura Invertida* (pág. 112) para obter detalhes. Os principais usos desta técnica são preparar uma arma longa para o combate corporal e embainhar sua arma mais rapidamente (veja *Embainhamento Rápido*, pág. 106).

Você também pode usar esta técnica para girar uma tonfa (pág. 225). O valor predefinido é o NH total em Tonfa, já que o cabo lateral da arma torna esse movimento excepcionalmente fácil.

Joelhada

Média

Predefinido: Briga-1 ou Caratê-1.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este é um golpe violento com o joelho. Ao contrário de um chute, só é útil em combate corporal (alcance C). Faça um

teste de Joelhada para acertar. Se você tiver agarrado seu oponente, ele defende com um redutor de -2; se você o agarrou pela frente, poderá atacar a virilha dele *sem penalidade!* Em um acerto, o dano é GdP por contusão, mais seu bônus de Briga ou Caratê.

Alguns lutadores gostam de agarrar a cabeça do oponente e puxá-la para baixo em uma Joelhada. Para obter detalhes, veja *Segurar e Bater!* (pág. 118).

Joelhada em Queda

Difícil

Predefinido: Briga-3 ou Luta Greco-Romana-4.

Pré-requisito: Briga ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este ataque brutal envolve colocar todo o seu peso sobre o inimigo, com os joelhos. Normalmente é executado a partir de uma posição em pé, atingindo o adversário com o joelho ao aterrissar em cima dele. Você só pode usá-lo contra um oponente que está deitado, mas é o acompanhamento ideal para uma derrubada. Joelhada em Queda é uma opção especial para Ataque Dedicado ou Ataque Total. Use estas regras em vez das habituais para essas manobras.

Faça um teste de Joelhada em Queda para acertar. A vítima pode se esquivar, bloquear ou aparar com um redutor

Truques Sujos

Quais táticas são consideradas “truques sujos” dependem exatamente de onde, quando e contra quem você está lutando. Em uma partida esportiva, qualquer coisa que seja contra as regras por razões de justiça ou segurança — golpes perigosos, mordidas, golpes na virilha, jogar terra nos olhos, etc. — é “sujos” e ser pego significa desclassificação e uma possível ação legal. Estas coisas podem passar despercebidas num duelo ou numa justa (mesmo numa justa “honrada” entre cavaleiros), mas armas desiguais ou envenenadas seriam truques “sujos”, com resultados que vão desde uma reputação destruidora de carreiras até uma vingança sangrenta. Na rua, na prisão ou na guerra, é claro, tudo é permitido!

Jogar terra, areia, cerveja, etc. nos olhos é um truque sujo popular. Trate isso como um ataque baseado em DX, com redutor de -5 para o rosto, mas +3 pela a largura da nuvem ou respingo. A vítima pode esquivar ou bloquear, mas não aparar. Se for atingida, ela deve fazer um teste de HT. Um fracasso significa que ela fica cega por 1d-3 segundos (mínimo 1). Uma falha crítica significa que ela ficará cega por 1d-3 minutos (mínimo 1) — ela olhou diretamente para o ataque com os dois olhos abertos!

Um golpe ilegal inesperado em uma partida esportiva ou duelo pode pegar um defensor de surpresa. Trate o primeiro golpe ilegal como uma finta livre resolvida imediatamente antes do ataque ser resolvido, no mesmo turno. As defesas contra golpes ilegais subsequentes de qualquer tipo não sofrem penalidades — o defensor não será pego de surpresa duas vezes! Isto não funcionará num campo de batalha, porque nada é contra as “regras”.

de -2. Se ela conseguir aparar, seu corpo conta como uma arma com peso igual à metade de seu ST; veja *Aparar Armas Pesadas* (pág. MB376).

Como um Ataque Dedicado, Joelhada em Queda inflige GdP+2, ou GdP com +1 por dado, se for melhor. A Briga adiciona seu bônus de dano usual; Luta Greco-Romana adiciona dano igual ao seu bônus de ST (+1 em DX+1, +2 em DX+2 ou melhor). Como um Ataque Total, o dano é de GdP+3, ou GdP+1 com +1 por dado se for melhor, mais bônus da perícia.

Se você errar, você atinge o chão e uma perna sofre o dano que você teria infligido. Se o seu oponente bloquear com um escudo, terá o mesmo efeito.

Com sucesso ou fracasso, você termina ajoelhado. Você sofre um redutor de -2 para se defender e é incapaz de bater em retirada após um Ataque Dedicado. Depois de um Ataque Total, você fica sem defesas!

Levantar Acrobático

Média

Predefinido: Acrobacia-6.

Pré-requisito: Acrobacia; não pode exceder o NH em Acrobacia.

Isso representa o treinamento para se levantar rapidamente em uma luta; veja *Levantar Acrobático* (pág. 104) para detalhes. Um teste bem-sucedido permite que você passe de deitado para em pé com uma única manobra de Mudança de Posição; em um sucesso decisivo, você o faz como um “passo”. Um fracasso significa que você adota uma posição sentada. Uma falha crítica deixa você deitado, desperdiçando sua vez.

Você também pode usar o Levantar Acrobático para passar de rastejando ou sentado para em pé como um passo. Neste caso, um fracasso significa que você adota a posição mas como uma manobra de Mudança de Posição, não como um passo. Uma falha crítica significa que você cai!

Modificadores: Uma penalidade igual ao seu nível de carga.

Luta Baixa

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2.

Pré-requisito: Qualquer perícia de combate; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite que você compense o redutor de -2 para atacar ajoelhado ou agachado. Faça um teste de Luta Baixa em vez da perícia pré-requisito sempre que usar essa perícia para atacar de uma posição abaixada. Por exemplo, se você tiver Luta Greco-Romana-14 e Luta Baixa (Luta Greco-Romana)-13, você poderia agarrar ajoelhado com NH 13.

A Luta Baixa afeta a penalidade de -2 para defender enquanto ajoelhado da mesma maneira. Se você conhece a técnica com NH-1, você tem o redutor de -1 para defender, enquanto no NH total você não tem penalidade.

Luta no Solo

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-4.

Pré-requisito: Qualquer perícia de combate; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite que você compense o redutor de -4 para atacar enquanto rasteja, deitado de costas ou deitado de bruços. Faça um teste de Luta no Solo em vez da perícia pré-requisito quando você usar essa perícia para atacar do chão. Por exemplo, se você tiver Luta Greco-Romana-14 e Luta no Solo (Luta Greco-Romana)-13, você poderia lutar do chão com NH 13.

Para cada dois pontos investidos em Luta no Solo, você também pode ignorar o redutor de -1 dos -3 para se *defender* no solo. Luta no Solo com NH-3 ou NH-2 significa que você tem uma penalidade de -2, enquanto na NH-1 ou NH total, você tem apenas um redutor de -1. Isso substitui a regra da pág. MB232.

Mata-Leão

Difícil

Predefinido: Judô-2, Luta Greco-Romana-3 ou perícia com arma apropriada-3.

Pré-requisito: Judô, luta livre ou habilidade com armas apropriadas; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este ataque de combate corporal envolve travar o pescoço do alvo e aplicar pressão. Exige duas mãos. Faça um teste de Mata-Leão para acertar. Se você pela frente da sua vítima, aplique um redutor de -1.

Seu alvo pode tentar qualquer defesa legal. Se ele fracassar, você aplica o golpe, que conta como um agarrão. Se você atacar pelas costas, ele só poderá defender se souber que você está vindo (veja pág. MB390). Caso contrário, tudo o que ele pode fazer é tentar dobrar o queixo para conter seu aperto. Este é um aparar da perícia de agarrar com redutor de -2. Ele não pode bater em retirada. Se ele tiver sucesso, você o agarra, mas não o faz o mata-leão; um sucesso decisivo significa que ele se esquiva completamente do seu ataque.

No próximo turno do seu oponente e nos turnos subsequentes, ele pode tentar se desvencilhar. Você terá um bônus de +5 na Disputa Rápida por usar as duas mãos. Você controla apenas o pescoço e a cabeça, não os braços e as pernas. Ele *pode* atacar você com o redutor habitual de -4 por estar agarrado. Se você veio pelas costas, ele só poderá tentar os golpes detalhados em *Dor e Desvencilhamento* (págs. 117–118) ou tentar agarrar seu braço, o que permite as técnicas usuais de acompanhamento em turnos posteriores.

No seu *próximo* turno — e em cada turno subsequente, até que sua presa se desvencilhe — você pode aplicar pressão nas artérias carótidas de sua vítima para subjugar-la ou na traqueia para sufocá-la. Isso conta como um ataque. Faça a Disputa Rápida descrita em *Asfixia ou Estrangulamento* (pág. MB370). Seu controle lhe concede um bônus de +3 na ST. Um estrangulamento carotídeo (“sanguíneo”) causa dano por fadiga. Um estrangulamento traqueal (“aéreo”) causa dano por contusão.

Você pode aplicar esse golpe usando uma arma. O predefinido e pré-requisitos da técnica viram uma perícia com arma. A alavanca concede um bônus *adicional* de ST para conter ou ferir sua vítima: +1 se alcance C, +2 se maior. Você pode sufocar com a parte plana ou com o fio de uma espada; se usar o fio, você só poderá asfixiar devido ao dano *por corte*. Você deve segurar uma espada com uma mão no cabo e a outra na lâmina. Faça um teste de DX ao fazer a avaliação de dano. Um fracasso causa dano de corte em sua mão inábil (a RD protege normalmente).

Montar em um Salto

Média

Predefinido: Acrobacia-3, Cavalgar-3, ou Salto-3.

Pré-requisito: Acrobacia, Cavalgar†, ou Salto; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica representa o treinamento para montar rapidamente um cavalo ou animal semelhante. Faça um teste dela em vez de Acrobacia, Cavalgar, ou Salto para esse propósito. Veja *Montando* (pág. MB396).

† O Mestre pode permitir a Montar em um Salto para motocicletas e até carros (um deslizamento rápido por uma janela aberta até o banco do motorista ou passageiro). Esta técnica exigiria Acrobacia, Salto ou a perícia apropriada de *Condução*.

Obstruir

Difícil

Predefinido: Aparar-1 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o Aparar do pré-requisito.

Obstruir é uma tentativa de desviar um ataque de linha baixa — normalmente um chute — interpondo um pé ou perna de forma agressiva o suficiente para ferir o atacante. Só é útil contra ataques na parte inferior do corpo (pés, pernas ou virilha). Você pode tentar fazer isso *em vez* de aparar uma perna ou pé sem causar dano uma vez por turno; veja *Aparar com Pernas ou Pés* (pág. 122).

Faça um teste de Obstruir para defender, com o redutor habitual de -3 para Briga contra uma arma em balanço. Você não pode bater em retirada. Um fracasso significa que você foi atingido; seu atacante pode escolher acertar seu alvo original, sua perna ou seu pé usados para o aparar. Um sucesso significa que você apara e pode fazer um teste da perícia subjacente para atacar a parte do corpo ou arma atacante, modificado da seguinte forma.

Modificadores: O redutor habitual de -2 para chutes. Contra golpes desarmados, +0 para acertar uma perna, -2 para acertar um braço ou pé, -4 para acertar uma mão; -1 se seu inimigo conhece *Retração Rápida* (pág. 52). Contra golpes armados, um redutor básico de -3; outros -3 a -5 pelo tamanho da arma (veja pág. MB400); mais -3 pela Briga contra uma arma em balanço.

O sucesso neste teste de habilidade inflige dano por contusão de GdP-3 ou GdP-1 com -1 por dado, o que for *pior*, na arma ou parte do corpo alvo. Os bônus de perícia se aplicam normalmente. Um fracasso significa que você não aparou com força suficiente para causar dano.

Permanecer Sentado

Média

Predefinido: Cavalgar.

Pré-requisito: Cavalgar; não pode exceder Cavalgar+4.

Esta técnica representa um treinamento especial na arte de permanecer montado em um animal. Cavaleiros aprendem para manterem sua posição em combate; competidores de rodeio a praticam para vencer competições! Ao fazer um teste por qualquer motivo para evitar cair da montaria (por exemplo, os testes da pág. MB397), use Permanecer Sentado em vez de Cavalgar.

Pisão

Difícil

Predefinido: Briga-3 ou Caratê-3.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este chute consiste em um golpe rápido e descendente com o calcanhar, usando todo o peso do corpo para dar força adicional ao chute. Causa mais dano do que um chute normal, mas só pode atingir um oponente que esteja deitado, ou o pé ou perna de um adversário em pé.

Faça um teste de Pisão para acertar. O dano é GdP+1, mais seu bônus de Briga ou Caratê. Se errar, você pisa no chão e deve fazer um teste de DX para evitar ficar desequilibrado e incapaz de bater em retirada até o próximo turno.

Queda

Predefinido: Acrobacia, Judô, ou Luta Livre.

Pré-requisito: Acrobacia, Judô, ou Luta Livre; não pode exceder o NH+5 do pré-requisito.

Esta técnica abrange formas de controlar ou absorver o choque de uma queda: rolamentos de ombros, batidas no chão e assim por diante. Quando você é arremessado para causar dano (veja *Arremesso do Judô*, pág. 67), um teste de Queda bem-sucedido subtrai 1 mais a sua margem de sucesso no dano. Se isso evitar todo o dano sofrido, você pode optar por ficar agachado em vez de deitado. Você também pode tentar terminar agachado após um arremesso que não causaria dano, mas a falta de impulso torna isso complicado: faça um teste de Queda-3. Finalmente, você pode substituir Queda por Acrobacia ao rolar para reduzir a distância efetiva de uma queda (veja *Queda*, pág. MB432); qualquer sucesso permite que você termine agachado, se desejar.

Rasteira

Predefinido: perícia pré-requisito-3.

Pré-requisito: Perícia apropriada de Armas de Combate Corpo a Corpo ou de combate desarmado; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite derrubar um oponente com um único ataque, em vez de agarrá-lo e executar uma derrubada ou arremesso. Não é direcionado ao seu centro de massa com o objetivo de afastá-lo, como um Empurrão com Chute ou um empurrão. É uma tentativa de “rasteirar” seu pescoço ou cabeça, deslocar suas pernas ou desequilibrá-lo de outra forma.

Faça um teste de Rasteira para acertar. O ponto de impacto é um efeito especial — não aplique penalidade para isso. Seu alvo pode se defender normalmente. Se ele fracassar, faça uma Disputa Rápida: sua Rasteira ou ST contra a ST, DX, Acrobacia ou melhor perícia de agarrar do adversário. Use o valor *mais alto* em ambos os casos. Se ele perder, ele cai.

Muitas perícias de combate podem ser usadas para a Rasteira. Você pode tentar uma versão armada com qualquer arma de duas mãos com alcance 2+. Ela tem como predefinido Armas de Haste, Bastão, Espada de Duas Mãos, Lança, Maça/Machado de Duas Mãos, ou Mangual de Duas Mãos, e tem o alcance normal da arma. Você também pode fazer uma Rasteira com Judô, Caratê ou Sumô. Ao atacar, especifique um braço rígido na parte superior do corpo (alcance C, exige mão livre), um chute rasteiro (alcance C, 1, usa uma perna) ou um puxão para um *clinche* (alcance C, apenas quando agarrando). Aqueles com Golpeadores, especialmente caudas, podem aprender Rasteira (Briga) e atacar com seu alcance normal.

Independentemente da arma usada, Rasteira é um ataque lento e de empurrão que não causa dano.

Reter Arma

Predefinido: perícia pré-requisito-3.

Pré-requisito: Jitte/Sai ou qualquer perícia com arma de esgrima; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esgrimistas com espadas com punhos com a guarda-mão em cruz podem travar as lâminas ou os punhos em uma retenção, por assim dizer. Com uma arma dentada como o *jitte* (pág. 219), é possível reter qualquer arma. Esta técnica cobre todas essas táticas.

Para reter, você deve primeiro aparar com sucesso a lâmina de esgrima do seu oponente com a sua espada — ou usar uma arma Jitte/Sai para aparar *qualquer* arma. No seu primeiro turno após aparar, faça um teste de Reter Arma para tentar reter a arma que

Média

você aparou; isso conta como um ataque. Se você estiver usando uma arma de esgrima, seu adversário deve estar a até um metro, e você deve entrar em combate corporal. Com uma arma Jitte/Sai, a arma alvo deve apenas estar ao alcance (veja pág. MB400).

As únicas defesas permitidas ao seu inimigo são a esquiva ou aparar com a arma alvo. Ele pode bater em retirada para receber o bônus usual. Se a defesa dele fracassar, você retém a arma — e se ele tentou uma retirada, não conseguiu recuar.

Você pode usar Reter Arma *ofensivamente* em vez de após aparar. Entre no alcance (veja acima) e faça um teste de Reter Arma para acertar. A única diferença é que seu adversário pode tentar qualquer defesa, não apenas esquivar ou aparar com a arma alvo.

Enquanto a retenção estiver em vigor, nenhum dos lutadores poderá usar as armas envolvidas para atacar ou defender. Todas as outras ações realizadas pelo defensor e pelo atacante recebem um redutor de -2 na DX.

Seu adversário pode tentar liberar sua arma no turno dele. Isso conta como uma tentativa de desvencilhar (pág. MB371) e exige um turno completo e uma Disputa Rápida da perícia com arma dele, e a sua técnica Reter Arma. Se ele usar sutileza para se desvencilhar, faça testes baseados em DX. Se ele usar a força bruta, os testes são baseados em ST. Se ele *vencer*, a retenção acaba — e se ele usou ST, *você* deve fazer um teste de perícia ou de Conservar a Arma para não largar a arma que usou para a retenção!

Qualquer um de vocês pode escapar soltando a arma na retenção. Esta é uma ação livre a qualquer momento. Você *pode* encerrar a retenção sem perder sua arma. Esta também é uma ação livre — mas apenas no seu turno.

Essa tática é comum para esgrimistas com duas armas — especialmente aqueles com uma adaga de esgrima. O objetivo é reter a lâmina do inimigo e atacar com a arma secundária. Os lutadores com Jitte/Sai usam armas em pares para efeitos semelhantes.

Soco de Duas Mãos

Média

Predefinido: Briga-2.

Pré-requisito: Briga; não pode exceder o NH em Briga.

Esta técnica envolve entrelaçar os dedos das duas mãos para golpear, ou golpear com dois punhos unidos. Um movimento comum no cinema e na televisão, mas não é muito seguro ou eficaz na realidade.

Faça um teste de Soco de Duas Mãos para acertar. Seu oponente se defende normalmente, mas se ele aparar e causar dano com sucesso, *ambos* os seus braços sofrem o dano total. Se você sofrer dano devido ao impacto com RD 3+, *ambas* as mãos sofrem o dano total. O dano é GdP+1 por contusão — ou GdP com +1 por dado, se for melhor — mais seu bônus de Briga.

Em um turno, quando você tenta um Soco de Duas Mãos, você só pode aparar uma vez com as mãos. Isso *conta* como um Aparar Cruzado (págs. 122–123) — o aparar é mais eficaz, mas você só consegue uma vez.

Soco de Martelo

Média

Predefinido: Briga-1 ou Caratê-1.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Um “soco de martelo” é um soco usando a *lateral* de um punho cerrado. Esta técnica inclui tanto o verdadeiro soco de martelo quanto ataques semelhantes destinados a evitar lesões ao agressor ao custo de menos danos ao alvo: golpes no antebraço, socos com a palma ou “calcanhar” de uma mão aberta, etc. a superfície é maior e menos rígida do que a de um punho normal, reduzindo o dano — mas é muito mais difícil se machucar, tornando este golpe ideal para alvos duros.



Usando as Pernas

Por mais que você possa chutar e socar, você pode usar as pernas para agarrar. Para fazer isso, você deve estar de frente para o seu adversário e não estar imobilizado. Você tem um redutor de -2 na DX ou perícia, mas +2 em ST. A penalidade da DX decorre do uso das pernas, não da posição. Você só sofre penalidades por não ficar em pé contra um inimigo *em pé*; a Luta Baixa e a Luta no Solo os afetam normalmente. A posição do seu inimigo pode impor penalidades adicionais para agarrar certos pontos de impacto em algumas posições; veja *Posições*, *Pontos de Impacto*, e *Técnicas* (págs. 105–105). Se você agarrar com as pernas a partir de uma posição em pé, você evita todas as penalidades de posição, mas termina seu turno deitado de costas. Conta como um passo saltar, usar as pernas e cair; veja *Mudança de Posição* (págs. 104–105).

Agarrões usando as pernas permitem todos os acompanhamentos usuais — derrubar, imobilizar, estrangular, fazer um abraço de urso, Torção de Pescoço, etc. — com um modificador de -2 na DX, e +2 na ST. Você pode

aprender versões de técnicas de agarrar baseadas nas pernas para isso. Cada uma é uma técnica *separada* com um redutor adicional de -2 em seu predefinido. Todos recebem um bônus de +2 na ST — ou +1 no dano, se não houver teste de ST. As opções incluem:

Arremesso com Perna: Como Arremesso do Judô (pág. 67), mas seu predefinido é Judô-2.

Chave de Braço com Membros Inferiores: Como Chave de Braço (pág. 69), mas seu predefinido é Judô-2 ou Luta Greco-Romana-2.

Chave de Cabeça com Membros Inferiores: Como Chave de Cabeça (pág. 70), mas seu predefinido é Judô-5 ou Luta Greco-Romana-5.

Chave de Perna com Membros Inferiores: Como Chave de Perna (pág. 70), mas seu predefinido é Judô-2 ou Luta Greco-Romana-2.

Triângulo de Estrangulamento: Como Mata-Leão (pág. 77), mas seu predefinido é Judô-4 ou Luta Greco-Romana-5.

Faça um teste de o Soco de Martelo para acertar. O dano é GdP-2 mais bônus de perícia. Se a regra *Machucando-se* (pág. MB379) estiver em uso, o dano será 1/10 do resultado avaliado, não 1/5. Além disso, você sofre um ponto de dano a menos se sua mão for aparada agressivamente ou com uma arma, ou de outra forma for interrompida dolorosamente.

Se sua mão estiver incapacitada, você pode usar o Soco de Martelo para desferir um golpe com o antebraço. Use as regras acima, mas qualquer lesão autoinfligida afetará o braço e não a mão.

Soco Rodopiante

veja *Ataque Rodopiante*, pág. 67

Telefone

Média

Predefinido: Boxe-3, Briga-3 ou Caratê-3.

Pré-requisito: Boxe, Briga, ou Caratê; não pode exceder o NH-1 do pré-requisito.

Este é um ataque na orelha do seu adversário usando a mão em forma de concha ou aberta. O objetivo é estourar seu tímpano, atordoando e ensurdecendo-o. Você deve estar em combate corporal e ter pelo menos uma mão livre e *desocupada*.

Faça um teste de Telefone para acertar. Seu oponente pode usar qualquer defesa ativa. Se o ataque for bem-sucedido, causará dano GdP-3 por contusão, além de bônus da perícia. Além disso, faça uma Disputa Rápida: Telefone contra o HT da vítima. Se você vencer, seu alvo ficará fisicamente atordoado (pág. MB420); ele também fica com um redutor de -1 na DX, e surdo de um ouvido (tratado como Duro de Ouvido) por 1d segundos. Em caso de falha crítica no teste de HT ou sucesso decisivo em Telefone, a vítima deve fazer um teste como se fosse uma lesão incapacitante para ver por quanto tempo ela ficará parcialmente surda; veja pág. MB422. Danos permanentes são possíveis!

O Telefone funciona melhor se você bater em ambas as orelhas simultaneamente. Para fazer um Telefone duplo, você deve ter as *duas* mãos livres e desocupadas, e usar o Ataque Total (Duplo) ou outra forma de múltiplos ataques. O Ataque com Duas Armas com uma perícia de combate desarmado apropriada é uma opção; adicione as penalidades daquela técnica ao Telefone para determinar

o NH efetivo. Se apenas uma mão acertar, resolva como acima. Se ambas acertarem, faça uma Disputa Rápida. Se você vencer, sua vítima ficará surda de *ambos* os ouvidos (trate como Surdez) por 2d segundos. Mais uma vez, uma falha crítica no teste de HT, ou um sucesso decisivo no teste de Telefone indica uma lesão incapacitante que pode se tornar permanente.

Tesoura

Difícil

Predefinido: Luta Greco-Romana-2.

Pré-requisito: Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH em Luta Greco-Romana.

Esta técnica permite que você agarre as pernas do adversário usando as suas próprias. Você deve ter as duas pernas livres. Você também deve estar deitado de costas, sentado ou em pé — mas se estiver de pé, com sucesso ou não, você automaticamente termina seu turno no chão. A Tesoura não é possível a partir de outras posições (ajoelhado, agachado, etc.).

Faça um teste de Tesoura para acertar. Seu oponente se defende normalmente. Se você tiver sucesso, você agarra as pernas dele com as suas. Ele pode tentar se desvencilhar no turno dele. Se ele fracassar ou decidir não tentar, você terá travado as pernas nas dele. Ele pode tentar se desvencilhar nos turnos subsequentes, mas com um redutor cumulativo de -1 por turno.

Se o seu oponente estiver em pé, a Tesoura o leva naturalmente a uma derrubada (pág. MB370). Ter as duas pernas agarradas dessa maneira concede a você um bônus de +3 na Disputa Rápida!

Tiro Montado

Difícil

Predefinido: perícia com arma de combate à distância-4.

Pré-requisitos: Cavalgar ou perícia de operação de veículo (Carroceiro, Ciclismo, Condução, etc.) e uma perícia com arma de combate à distância; não pode exceder o NH com arma de combate à distância.

Você praticou disparar uma arma de combate à distância a partir de uma montaria ou veículo em movimento — carruagem, cavalo, howdah, etc. Você deve se especializar tanto na perícia com arma *quanto* no tipo de montaria ou veículo. Use as especializações

Regra Opcional: Combinações

Os artistas marciais frequentemente praticam a execução de uma sequência particular de técnicas em rápida sucessão com o objetivo de economizar movimento até o ponto em que os movimentos separados se tornem um movimento único e fluido. Um lutador habilidoso pode executar tal “combinação” quase tão rapidamente quanto faria com uma única técnica. Refletir esta realidade no jogo acrescenta uma complexidade significativa; portanto, esta seção é *opcional*.

Uma Combinação é uma técnica que *permite* ao guerreiro compensar a penalidade do Golpe Rápido para uma sequência específica de dois ou três ataques. Uma Combinação de três ataques permite que um artista marcial exceda o limite de dois ataques para um Golpe Rápido realista... se ele gastar pontos nela (veja abaixo).

Para criar uma Combinação, especifique dois ou três Ataques Direcionados (ADs) e sua ordem. Quase qualquer AD é “legal”, incluindo um ataque básico ao tronco ou um AD que o lutador não melhorou; por exemplo, trate um golpe de ponta com rapieira comum no tronco como AD (GdP de Rapieira/Tronco). Um ataque *pode* aparecer várias vezes se não envolver uma arma que fica despreparada (ou presa) após o uso. Agarrões e seguradas são aceitáveis, mas os únicos ataques subsequentes que a(s) mão(s) que agarra(m) podem fazer são aqueles que *exigem* empunhar o alvo; por exemplo, Arremesso do Judô.

Uma Combinação permite que um lutador elimine a penalidade do Golpe Rápido — contornando a troca usual de “precisão por velocidade” — omitindo a etapa adicional de combinar os ataques aos alvos. Isso significa que sempre acontece da mesma maneira. Assim, não pode incluir ataques *não direcionados* ou deixar a *ordem* dos ataques não especificada.

Uma Combinação é uma técnica especial com NHs “divididos”, um por ataque, escrita da seguinte forma:

Combinação (Ataque 1 de **Perícia 1**/Alvo 1 + Ataque 2 de **Perícia 2**/Alvo 2 + Ataque 3 de **Perícia 3**/Alvo 3)-Nível 1+Nível 2+Nível 3

Cada parte da Combinação tem o ataque subjacente como predefinido, com um redutor de -6 para dois ataques, ou -12 para três, *dividido pela metade* se tiver Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Ao melhorar a Combinação, compre-a como uma técnica Difícil, mas acrescente um custo de pontos adicionais igual ao número de ataques: predefinido+1 custa 4 pontos para um combo de dois ataques, 5 pontos para um combo de três ataques. Lutadores sem nenhuma das duas vantagens acima só podem usar uma técnica de três ataques se gastarem o mínimo de 5 pontos para aumentá-la acima do predefinido. As melhorias ajustam todos os níveis na mesma quantidade e podem, no máximo, compensar a penalidade do uso predefinido.

Exemplo 1: Don Ortiz tem Rapieira-18 com AD (GdP de Rapieira/Órgãos Vitais)-16 e Briga-15 com Chute (Briga)-15. Ele conhece uma combinação que envolve um golpe de rapieira nos órgãos vitais usando seu AD e depois um chute violento no tronco usando Chute. Com um redutor de -6 para dois ataques, seu uso predefinido é Combinação (GdP de Rapieira/Órgãos Vitais + Chute de Briga/Tronco)-10+9. Ele poderia melhorar para 16+15 por 9 pontos.

Exemplo 2: Sifu Chen tem Treinado por um Mestre, Judô-20 e Caratê-22. Ele usa uma Combinação para segurar e então arremessar seu oponente (ambos em seu nível de habilidade não modificado no Judô), e então chutá-lo na cabeça (Caratê com redutor de -2 para um chute e -5 para o rosto, ou 15 no total). O valor predefinido dos de três ataques é -12, mas Chen reduz pela metade, para -6, por ter Treinado por um Mestre. Seu predefinido fica Combinação (Segurada de Judô/Tronco + Arremesso do Judô + Chute de Caratê/Rosto) -14+14+9. Ele pode aumentar até 20+20+15 por 10 pontos.

Trate uma Combinação como qualquer Golpe Rápido — sujeito a todas as regras habituais para ataques múltiplos (veja *Ataques Múltiplos*, págs. 126–128) — com estas exceções:

- Certos ataques exigem um ataque anterior como “preparação”; por exemplo, um Arremesso do Judô exige um agarrão. Se o ataque de preparação fracassar, o ataque subsequente será impossível. Isso encerra imediatamente a Combinação, mesmo que haja um terceiro ataque.
- O alvo da Combinação se defende normalmente, mas se ele fizer sua jogada de defesa contra um ataque — ou se seu atacante errar um — ele recebe um bônus de +3 para se defender contra o resto da Combinação.
- Se você usar a mesma Combinação duas vezes em um determinado oponente em uma luta, ele defenderá com um bônus de +1 contra seu terceiro uso e posteriores.

Combinações de Duas Mãos: Uma combinação de dois ataques que consiste em um ataque com uma mão de cada vez funciona da mesma maneira, mas a penalidade é de -4 (e não de -6). Adicionar um terceiro ataque à Combinação — antes ou depois de atacar com qualquer mão — resulta na penalidade de -9 (não -12). Guerreiros cinematográficos geralmente se saem melhor aprendendo Ataque com Duas Armas (pág. 83).

Combinações Defensivas: Muitas “combinações” realistas envolvem uma defesa que leva a um ataque. Não use essas regras para isso! Em vez disso, veja *Riposta* (pág. 125).

listadas para as duas perícias escolhidas como pré-requisitos. O Tiro Montado (Arco/Cavalo) é extremamente comum e chamado de “Arquearia Montada” por abreviação (pág. MB231).

Se você *aprimorou* esta técnica, os modificadores para uma viagem acidentada e/ou mobilidade limitada (veja *Atacar Sobre Montaria ou Veículo em Movimento*, pág. MB548) — incluindo aqueles para virar na sela para disparar — não podem reduzir seu NH com a arma abaixo seu nível de Tiro Montado ao usar a arma escolhida na plataforma especificada. Outras

penalidades se aplicam normalmente. Por exemplo, se você tiver Arma de Arremesso (Lança)-13 e Tiro Montado (Lança de Arremesso/Carruagem)-11, as penalidades para uma viagem acidentada de carruagem não poderiam reduzir o NH em Arma de Arremesso (Lança) abaixo de 11, antes de outros modificadores.

Lembre-se de que sua perícia com um ataque *montado* não pode exceder o NH em Cavalgar (pág. MB397). Cavalgar em Combate (pág. 69) atenua isso para o próprio cavaleiro, mas seus passageiros são limitados por suas perícias Cavalgar.



Torção de (Membro)

Difícil

Predefinido: ST-4; não pode exceder ST+3.

Esta técnica envolve segurar e torcer repentinamente o membro de um inimigo para deslocá-lo ou quebrá-lo. Ela tem o ST como valor predefinido — não uma perícia — e deve ser aprendida separadamente para cada membro: Torção de Braço, Torção de Perna, e assim por diante. A Luta Greco-Romana concede seu bônus de perícia usual à ST.

Para usar esta técnica, você deve primeiro agarrar seu oponente pelo membro desejado usando as duas mãos; veja *Agarrar* (pág. MB370). Ele pode tentar se libertar no turno dele. Se ele fracassar, então no seu *próximo* turno, faça uma Disputa Rápida: Torção de (Membro) contra o *maior valor* entre ST ou HT do seu adversário. Ela recebe um bônus de +4 se você torcer a perna dele. Isso conta como um ataque.

Se você vencer, causará dano GeB por contusão no membro. A RD *rígida* do alvo protege normalmente. Armadura flexível — incluindo a RD natural com a limitação Flexível ou Pele Resistente — não tem efeito.

Caso contrário, você não causa dano nenhum. Você pode fazer tentativas repetidas em turnos posteriores. Seu oponente pode atacá-lo ou tentar se desvencilhar durante esse tempo, sujeito às limitações usuais de estar agarrado.

Torção de Coluna

Difícil

Predefinido: ST-4 ou Luta Greco-Romana-4; não pode exceder ST+3 ou Luta Greco-Romana+3.

Alguns manuais antigos de luta livre descrevem técnicas para quebrar as costas de um oponente: pegá-lo, içá-lo sobre os dois ombros e, em seguida, puxar a perna e o braço (ou *pescoço*) para quebrar a coluna. Embora não seja difícil, este procedimento é *lento* e requer muita força. Para um quebra-coluna rápido e cinematográfico, veja *Quebracostas* (veja abaixo).

A Torção de Coluna leva vários turnos para ser executado. No seu primeiro turno, você deve agarrar seu oponente com as duas mãos ao redor do tronco. Resolva isso como um agarrão normal.

Se seu adversário não conseguir se libertar no turno dele, faça um teste de Torção de Coluna no próximo turno para colocá-la em posição. Um sucesso significa levantá-lo e colocá-lo sobre os ombros. *Qualquer* fracasso significa que você cairá com o inimigo em cima de você e sofrerá dano de GdP em seu próprio pescoço. Se o peso do seu oponente exceder a sua BCx4, você simplesmente não poderá levantá-lo; sua tentativa fracassa, mas você não cai nem se machuca.

Em turnos posteriores, faça uma Disputa Rápida de Torção de Coluna contra o *maior valor* entre ST+4 ou HT+4 de seu adversário. Se você vencer, causará dano GeB por contusão. O alvo é a coluna. Não há multiplicador de ferimentos para este local, mas dano suficiente pode significar incapacitação grave e possivelmente permanente; consulte *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137). Mesmo que no geral o Mestre não esteja usando o ponto de impacto da coluna, ele deve usar essas regras para Torção de Coluna.

A RD *rígida* do alvo protege normalmente. Armaduras flexíveis, incluindo a RD natural com limitação Flexível ou Pele Resistente, não têm efeito. A *própria* RD da coluna também não auxilia — você não está atingindo a coluna, mas aplicando pressão contínua para quebrá-la.

Você pode fazer tentativas repetidas em turnos posteriores. Seu oponente pode atacá-lo ou tentar se desvencilhar durante esse tempo, sujeito às limitações usuais de estar agarrado.

Torção de Pescoço

Difícil

Predefinido: ST-4; não pode exceder ST+3.

Este ataque de força bruta consiste em segurar e torcer repentinamente a cabeça da vítima, com a intenção de quebrar seu pescoço. Ao contrário da maioria das técnicas, o valor predefinido de Torção de Pescoço é a ST, não uma perícia. Luta Greco-Romana oferece seu bônus de perícia usual à ST.

Para usar esta técnica, você deve primeiro agarrar seu oponente pelo pescoço usando as duas mãos; veja *Agarrar* (pág. MB370). Seu adversário pode tentar se desvencilhar no turno dele. Se ele fracassar, então no seu *próximo* turno, faça uma Disputa Rápida: Torção de Pescoço contra o *maior valor* entre a ST ou HT dele. Isso conta como um ataque.

Se você vencer, você causa dano GeB por contusão no pescoço da vítima, com o modificador de ferimento usual de x1,5 para este ponto de impacto. A RD *rígida* do alvo protege normalmente, mas a armadura flexível — incluindo a RD natural com a limitação Flexível ou Pele Resistente — não tem efeito. Lesões no pescoço podem ter consequências graves; veja *Lesões Duradouras e Permanentes* (págs. 138–139).

Caso contrário, você não causa dano nenhum. Você pode fazer tentativas repetidas em turnos posteriores. Seu oponente pode atacá-lo ou tentar se desvencilhar durante esse tempo, sujeito às limitações usuais de estar agarrado.

Treinamento de Cavalaria

Difícil

Predefinido: perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo-2.

Pré-requisitos: Cavalgar e qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o NH em Armas de Combate Corpo a Corpo.

Esta técnica permite que um guerreiro montado compense o redutor de -2 por atacar no mesmo turno que sua montaria (veja *Ataques de uma Montaria*, pág. MB397). Também ajuda quando ele ataca enquanto a velocidade de sua montaria é de 7 ou mais em relação ao alvo. Tal ataque normalmente recebe um bônus de +1 no dano, e -1 no NH (veja *Armas de Cavalaria*, pág. MB397), mas melhorar o Treinamento de Cavalaria para Armas de Combate Corpo a Corpo-1 elimina esse -1. Melhorar o Treinamento de Cavalaria para o NH total da perícia elimina *ambas* as penalidades. Lembre-se de que o NH em um ataque montado não pode exceder o NH em Cavalgar — ou Cavalgar em Combate (veja abaixo), se for melhor.

Uppercut

Média

Predefinido: Boxe-1, Briga-1 ou Caratê-1.

Pré-requisito: Boxe, Briga, ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este é um soco curto direcionado para cima a partir de uma postura baixa. Ele entrega um golpe poderoso em um oponente que está próximo. Você só pode usar o Uppercut contra a parte superior do corpo — crânio, olhos, rosto, pescoço, tronco, braço — de um adversário em pé. (*Exceção:* se o MT dele exceder o seu, você pode mirar em tudo, menos nos pés dele.) O dano GdP por contusão mais bônus de perícia. Seu alvo se defende normalmente.

O Uppercut é um soco de alcance *muito curto*. Muitos lutadores o lançam depois de prenderem o adversário em um clinche com o outro braço. Agarrar um oponente pela nuca e socá-lo é ilegal no boxe esportivo moderno, mas é muito eficaz (veja *Segurar e Bater!*, pág. 118).

Voadora

Difícil

Predefinido: Caratê-4.

Pré-requisito: Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Este movimento vistoso e perigoso permite que você salte no ar para aumentar o a distância e dano de ataque com um chute. Algumas fontes afirmam que foi usado para derrubar cavaleiros! É uma opção especial para Ataque Dedicado (pág. 98) e Ataque Total (pág. MB365). As regras abaixo substituem as regras padrão para essas manobras.

Como um Ataque Dedicado, uma Voadora envolve um salto curto para frente ou para o lado que termina em um chute certeiro. Você deve dar dois passos em direção ao seu inimigo; isso efetivamente proporciona um metro adicional de alcance. Faça um teste de Voadora para acertar. Um golpe causa dano de GdP+1 por contusão — ou GdP com +1 para cada dois dados, se for melhor — mais o bônus de Caratê. Depois disso, você não poderá se esquivar ou bater em retirada até o próximo turno e receberá um redutor de -2 em todas as outras defesas ativas. Se errar, faça um teste de DX para evitar uma queda; veja pág. MB274.

Um Ataque Total envolve arremessar seu corpo contra o oponente com os pés à frente. Você deve se deslocar pelo menos a metade do seu Deslocamento (mínimo 2 metros) para frente. Faça um teste de Voadora para acertar. Seu alvo apara com um redutor de -2. Um golpe causa dano de GdP+2 — ou GdP com +1 por dado, se for melhor — mais bônus da perícia. Se você errar, ou se seu alvo defender com sucesso, você cairá, a menos que consiga sucesso em um teste de DX-4 ou

Acrobacia-2. Acertando ou errando, você não terá nenhuma defesa até o próximo turno!

Estas regras destinam-se a campanhas do *Artes Marciais*. O Mestre é livre para usar a versão menos realista da pág. MB232 em jogos que não focam nas artes marciais.

Voadora com os Dois Pés

Difícil

Predefinido: Briga-1, Sumô-1 ou Luta Greco-Romana-2.

Pré-requisito: Briga, Sumô, ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este ataque usa os dois pés na tentativa de ferir e derrubar um oponente. É uma opção especial para Avançar e Atacar. Use as seguintes regras em vez das regras normais para essa manobra.

Uma Voadora com os Dois Pés é um tipo de encontrão (pág. MB371). Você deve se mover pelo menos um metro em direção ao seu alvo. O chute em si tem alcance de 2 metros. Faça um teste de Voadora com os Dois Pés para acertar. O dano é igual ao de um encontrão, com um bônus de +2 por acertar primeiro com os pés (ou +3 se estiver usando botas pesadas). Briga, Luta Greco-Romana, ou Sumô adicionam seus bônus de dano usuais. Acertando ou errando, você cairá imediatamente. Até seu próximo turno, você pode bloquear ou aparar a partir do chão com as penalidades usuais, mas não pode se esquivar ou bater em retirada.

Em um jogo cinematográfico, os Mestres podem permitir um teste de Acrobacia-5 para o atacante cair de pé após uma Voadora com os Dois Pés bem-sucedida. Um fracasso resulta em uma queda!

TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS

Estas técnicas são tão arriscadas — ou tão improváveis de serem eficazes em uma luta real — que poucas escolas respeitáveis do mundo real as ensinam. Isso não significa que sejam impossíveis, apenas que um artista marcial precisa de Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre para *melhorá-las*. Qualquer um pode *tentar* uma técnica cinematográfica no valor predefinido, se o Mestre permitir.

O Mestre é livre para proibir uma técnica — mesmo no valor predefinido — se achar que isso prejudicaria o “clima” do jogo. Isso pode ocorrer porque a campanha é realista, mas as técnicas cinematográficas nem mesmo são adequadas a todos os cenários cinematográficos. Por outro lado, se o Mestre acredita que uma técnica é realista, ela é... pelo menos em seu jogo.

Aparar com as Palmas das Mãos*

Difícil

Predefinido: Aparar-5 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Judô ou Caratê; não pode exceder o Aparar do pré-requisito.

Essa técnica cinematográfica muitas vezes imprudente — comum em histórias de samurais — permite *prender* a arma de um oponente no meio do golpe. Ao bater com as palmas, você captura a lâmina, o cabo ou a cabeça da arma.

Faça um teste de Aparar com as Palmas das Mãos para se defender da arma de um atacante. Um sucesso significa parar o ataque e prender a arma. Um fracasso significa que você foi atingido e seu agressor pode optar por acertar o alvo original ou *qualquer uma* de suas mãos! Em todo caso, este é o único aparar que você pode fazer com as mãos neste turno.

Se você prender a arma, o turno do seu inimigo termina *imediatamente*. Ele perde quaisquer ataques ou manobras adicionais que poderia ter feito e não pode dar um passo. Ele não pode usar a arma presa para aparar ou atacar até que você a solte. Em turnos futuros, ele poderá tentar desvencilhá-la. Se ele optar por largar a arma, será uma ação livre no turno dele.

Ataque Acumulado*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou perícia de combate desarmado; não pode exceder o NH do pré-requisito.

O Ataque Acumulado representa um ataque feito a partir do tipo de postura profunda que alguns lutadores cinematográficos usam para “acumular” energia para um ataque poderoso. Para fazer um ataque como este, você deve primeiro se agachar. Isso consome o seu turno inteiro — você não pode fazer mais nada.

No seu *próximo* turno, faça um teste de Ataque Acumulado — não da perícia pré-requisito — para acertar com seu primeiro ataque. Se você acertar, esse ataque recebe um bônus de +2 de dano ou +1 por dado, o que for melhor. Se errar, você sofre um redutor de -2 na DX e em todas as defesas ativas até seu próximo turno. Em uma falha crítica, você cai! Se seu inimigo defender, você não sofrerá efeitos nocivos especiais.

Você pode combinar o Ataque Acumulado com outra técnica de golpe. Veja *Usando Técnicas em Conjunto* (pág. 64) para encontrar o nível de habilidade efetivo.

Ataque com Duas Armas*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-4.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou perícia de combate desarmado com uma mão†; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Se você atacar com duas armas ao mesmo tempo, normalmente terá a penalidade de -4 em cada ataque, a menos que faça um Ataque Total. Essa técnica permite que você compense a penalidade. Para eliminar o redutor *adicional* de -4 pela mão “inábil”, você também precisará de Treino em Armas na Mão Inábil (pág. 52). Veja *Ataque com Duas Armas* (pág. MB417) para outros detalhes importantes.

Você deve aprender Ataque com Duas Armas (ADA) separadamente para *cada* perícia. Por exemplo, atacar com dois machados exige dois testes de ADA (Maça/Machado), mas atacar com um machado e um chicote exige um teste de ADA (Maça/Machado) e um teste de ADA (Chicote).

O Ataque com Duas Armas é uma *opção de combate* válida mesmo em jogos realistas. A *técnica* é cinematográfica porque você precisa ter Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre para melhorá-la.

† Esta técnica também está disponível para Armas de Fogo (Pistola) mesmo em campanhas realistas, e para Arco em campanhas cinematográficas. ADA (Arco) permite atirar duas flechas ao mesmo tempo com um arco, possivelmente em alvos diferentes! Arqueiro Heroico reduz pela metade a penalidade do valor predefinido para -2. Preparar uma segunda flecha exige um Preparar adicional ou o uso de *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107).

Ataque Giratório*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-5.

Pré-requisito: Boxe, Caratê ou qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Ataque Giratório é um Ataque Total especial que permite atacar *todos* os inimigos adjacentes a você com a velocidade da luz! Se você fizer Ataque Giratório, ele é *tudo* o que você pode fazer naquele turno, não importa quão rápido ou habilidoso você seja. Por ser um Ataque Total, você fica sem defesas ativas. Caso contrário, as regras abaixo substituem as habituais para aquela manobra.

Ao lançar um Ataque Giratório, você gira no lugar (*não pode dar um passo*) e ataca todos os inimigos em um raio de um metro. Você deve atacá-los no sentido horário ou anti-horário — você escolhe. Todos os seus ataques devem ser chutes, socos ou golpes com uma arma em balanço, e você não pode combinar o Ataque Giratório com outra técnica (como Desarmar, mas veja *Desarme Grandioso*, pág. 84) ou com perícias cinematográficas como Golpe Poderoso.

Determine um ponto de impacto aleatório para cada inimigo e então faça um teste de Ataque Giratório para acertar, com as penalidades habituais de ponto de impacto. Seus oponentes se defendem normalmente. Resolva cada ataque completamente antes de passar para o próximo. Se estiver usando uma arma que pode ficar presa (veja *Picaretas*, pág. MB405), seu Ataque Giratório termina no primeiro ataque bem-sucedido. Se algum dos ataques for um erro crítico — ou se algum de seus inimigos obtiver um sucesso decisivo em sua defesa — então esse ataque e *todos os ataques restantes* serão erros críticos. Faça um teste na *Tabela de Erro Crítico* (pág. MB556) uma vez por ataque!

Você pode encerrar um Ataque Giratório voltado para a direção que desejar.

Bate-Estaca*

Difícil

Predefinido: ST-5 ou Luta Greco-Romana-5.

Pré-requisito: Luta Greco-Romana; não pode exceder ST ou o NH em Luta Greco-Romana.

O Bate-Estaca envolve agarrar seu oponente, virá-lo de cabeça para baixo e enfiar seu crânio no chão sentando-se *com força*. Este é um movimento desajeitado e arriscado, raramente visto fora da luta livre (“de entretenimento”) profissional. É uma opção especial de Ataque Total — use estas regras *em vez* das habituais para essa manobra.

Para executar um Bate-Estaca, você deve primeiro agarrar seu oponente com as duas mãos pelos braços, tronco ou pernas. Resolva isso como uma tentativa comum de agarrar. Seu inimigo pode se defender normalmente.

Se o seu inimigo não conseguir se desvencilhar no turno dele, no seu *próximo* turno, faça um teste de Bate-Estaca para virá-lo de cabeça para baixo e cair sentado. Isso conta como um ataque. Se o peso do seu adversário exceder a sua BC×4, você não é forte o suficiente para levantá-lo — seu ataque fracassa automaticamente, mas você ainda deve fazer o teste para ver acontece uma falha *crítica*!

Seu adversário pode se defender com as penalidades usuais por estar agarrado. Se ele tem a perícia Luta Greco-Romana, ele pode contra-atacar seu movimento girando para dificultar mecanicamente o ataque. Esta defesa conta como um aparar de Luta Greco-Romana e é possível mesmo se o seu oponente não tiver as mãos livres.

Um Bate-Estaca bem-sucedido causa dano GdP+4 por contusão, ou GdP+2 com +2 *por dado*, o que for maior, mais um dano igual ao seu bônus de ST pela Luta Greco-Romana (+1 em DX+1, +2 em DX+2 ou melhor). Aplique o dano no crânio. Imediatamente depois, você pode tentar imobilizar como uma *ação livre*. Seu oponente pode resistir como de costume — mas ele ainda está agarrado e pode ficar atordoado ou sofrendo com seus ferimentos.

Se o seu Bate-Estaca fracassar por qualquer motivo que não seja a falta de força para levantar seu adversário, incluindo uma defesa bem-sucedida dele, você ainda cairá na posição sentada. Você também deve fazer um teste de HT. Um fracasso no teste de HT significa que você se sentou com muita força, distendeu a barriga, etc. Aplique o dano que você teria infligido, mas ao seu próprio tronco. Uma falha crítica no teste de Bate-Estaca significa que você acaba sentado e se fere *automaticamente* (sem teste de HT).

Uma variação é agarrar seu adversário, levantá-lo e esmagar sua cabeça contra o chão, parede ou outro objeto fixo. Esta é uma tática comum para homens fortes em lutas de artes marciais mistas — muitas vezes em resposta a estarem agarrados. (Se você fizer isso *sem levantar* seu adversário, use *Segurar e Bater!*, pág. 118.) Este movimento funciona conforme descrito acima, com três diferenças importantes:

1. Se o seu oponente estiver agarrando *você* com as duas mãos e você tiver uma mão livre, você pode optar por agarrar a cabeça ou o braço dele com apenas *uma* mão como seu agarrar inicial. Trata-se de um agarrar padrão; seu rival se defende normalmente. No entanto, se ele soltar você no turno dele, você não poderá tentar um Bate-Estaca no próximo turno (você ainda mantém seu agarrar).

2. A jogada de ataque recebe um bônus de +3, porque você não está tentando virar seu adversário de cabeça para baixo depois de levantá-lo.

3. O dano cai para GdP+2 por contusão, ou GdP com +1 *por dado*, o que for maior, mais o bônus da Luta Greco-Romana.

Chute em Salto com Vara*

Difícil

Predefinido: Caratê-4.

Pré-requisitos: Salto e Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Esta técnica é uma variação da Voadora (pág. 82) que usa uma vara — normalmente um bordão ou bastão, mas às vezes uma espada cravada no chão ou até mesmo um corrimão ou balaústre conveniente — para saltar e dar um chute. Envolve um salto com vara curto para frente ou para os lados que termina em um chute certo. É uma opção especial para Ataque Total. Use as seguintes regras em vez das normais para essa manobra.

Para tentar um Chute em Salto com Vara, você *deve* ter as duas mãos em algum tipo de vara, espada ou alavanca vertical semelhante. Você deve dar pelo menos dois passos em direção ao inimigo; isso efetivamente oferece um metro adicional de alcance. Faça um teste de Chute em Salto com Vara para acertar. Seu alvo apara com um redutor de -2.

Se você acertar, você causa dano GdP+3 por contusão — ou GdP+1 com +1 por dado, se melhor — mais seu bônus de Caratê. Se você errar, ou se seu alvo defender com sucesso, você *cairá*, a menos que consiga um teste bem-sucedido de DX-4 ou Acrobacia-2. Em todo caso, você não terá nenhuma defesa até o próximo turno!

Por mais estranho que possa parecer, alguns artistas marciais do mundo real *praticam* este chute, embora a sua eficácia seja duvidosa. A critério do Mestre, guerreiros realistas que praticam estilos especialmente chamativos podem comprar uma Qualidade do Estilo que lhes permite melhorar esta técnica.

Chute Letal*

Difícil

Predefinido: Caratê-4.

Pré-requisito: Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Este chute concentra toda a sua força em um ou vários dedos do pé, convertendo seu golpe de por contusão em *perfurante*. Isso permite que você atinja os órgãos vitais ou os olhos. Faça um teste de Chute Letal para acertar, aplicando as penalidades usuais de ponto de impacto. O dano é de GdP-1 mais seu bônus de Caratê. A regra *Machucando-se* (pág. MB379) se aplica se o seu alvo tiver *qualquer* RD — não apenas RD 3+.

O Chute Letal em geral é impossível enquanto se está usando sapatos ou botas totalmente fechados, mas o Mestre pode permitir isso com calçados pontiagudos como botas de cowboy, e saltos agulha — especialmente em uma campanha cinematográfica!

Como *opções de combate*, Chute Letal (pág. 84) e Golpe Letal (pág. 85) são razoáveis mesmo em um jogo realista. As *técnicas* são cinematográficas porque somente guerreiros com Treinado por um Mestre podem melhorá-las.



Shuriken

Defesa contra Duas Armas*

Difícil

Predefinido: Bloqueio-1 ou Aparar-1 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Qualquer perícia de combate que forneça Bloqueio ou Aparar; não pode exceder o Bloqueio ou o Aparar do pré-requisito.

Você em geral sofre uma penalidade de -1 para se defender contra um Ataque com Duas Armas (pág. MB417). Essa técnica permite compensar essa penalidade. Para evitar ambos os ataques, você deve fazer duas jogadas de defesa *simultaneamente*: um aparar com cada uma das mãos, ou um aparar com uma mão e um bloqueio com a outra. Faça um teste de Defesa contra Duas Armas para a arma ou escudo em cada mão.

Você também pode aprender Defesa contra Duas Armas para usar com uma Arma de Haste, Lança, Bastão, ou Espada de Duas Mãos de alcance de dois metros ou mais. Isso permite que você compense o redutor de -1 para aparar *ambas* as partes de um Ataque com Duas Armas com um *único* aparar; veja *Aparar com Armas de Duas Mãos* (pág. 121).

Defesa Cronometrada*

Difícil

Predefinido: defesa ativa-2; não pode exceder a defesa ativa.

Essa técnica ajuda você a se defender contra oponentes que usam acrobacias ou velocidade para se mover até as suas costas para atacá-lo. Ele permite que você compense o redutor de -2 para um ataque lateral ou “esquivo” (pág. MB391) para uma defesa ativa. Para Bloqueio ou Aparar, você deve se especializar por perícia de combate. Você só pode usar Defesa Cronometrada (Esquiva) uma vez por turno.

Desarme Grandioso*

Difícil

Predefinido: perícia com arma de esgrima-9, outra perícia Armas de Combate Corpo a Corpo-11, ou perícia de combate desarmado-11.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou perícia de combate desarmado; não pode exceder o NH do pré-requisito.

O Desarme Grandioso é um Ataque Total especial que permite desarmar *todos* os inimigos adjacentes a você na velocidade da luz. Use estas regras em vez das usuais para Ataque Total (pág. MB365). Se você tentar um Desarme Grandioso, ele é *tudo* o que você pode fazer naquele turno, não importa quão rápido ou habilidoso você seja.

Um Desarme Grandioso envolve girar no lugar — você *não pode* dar um passo — e tentar desarmar todos os inimigos dentro de um metro. Você *deve* enfrentar seus inimigos no sentido horário ou anti-horário (à sua escolha). Você não pode combinar ele com nenhuma técnica exceto Desarmar (pág. 73).

Faça um teste de Desarme Grandioso uma vez por adversário, na ordem escolhida acima, para atingir sua arma. Seus oponentes podem se defender normalmente. Se você tiver um erro crítico em algum desses ataques, seu Desarme Grandioso terminará imediatamente e você deverá fazer um teste na *Tabela de Erro Crítico* (pág. MB556).

Depois de resolver todas as jogadas de ataque e defesa, você pode tentar desarmar todos que não se defenderam! Use as regras da pág. MB401; você faz um teste contra o maior valor entre sua perícia com arma ou sua técnica Desarmar (*não* o Desarme Grandioso). Resolva cada tentativa de desarme antes de passar para a próxima. Se *você* for desarmado durante uma dessas disputas, não continue com as outras — seu turno termina imediatamente.

Como Desarme Grandioso é um Ataque Total, você não terá defesas ativas depois. Em um jogo cinematográfico, porém, é tradicional para aqueles desarmados dessa maneira ficarem boquiabertos no próximo turno — não atacar com outra arma ou com as próprias mãos. O Mestre deve fazer um teste de IQ para cada adversário (em jogos exagerados, com uma penalidade de -1 por desarmamento bem-sucedido após o primeiro). Aqueles que fracassam ficam mentalmente atordoados (pág. MB420) com seu movimento impressionante!

Estocada Aérea ou Voadora Aérea*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito -4 ou -7 para um chute.

Pré-requisito: Caratê ou qualquer perícia Armas de Combate Corpo a Corpo que possibilitem a *estocada*; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Um ataque “aéreo” é um golpe devastador que obtém força adicional ao correr e saltar sobre o adversário. Artistas marciais realistas praticam essa façanha para se exibir — nunca para combater. Nos filmes, porém, vale tudo! O valor predefinido da Estocada Aérea é Armas de Combate Corpo a Corpo-4 para qualquer arma que permita a *estocada*, e envolve lançar-se contra o inimigo com a arma na frente. A Voadora Aérea tem como valor predefinido Caratê-7 e termina em um chute.

*... Iro ataca a Odisseu,
pela espádua direita,
mas o adversário o feriu
logo abaixo da orelha, na
nuca, que fez os ossos
ranger, arrancando-lhe
sangue da boca. Com urro
grande caiu sobre o solo, a
baterem-lhe os dentes e a
estrebuchar ali mesmo.*

– Homero, Odisseia

Qualquer ataque aéreo é uma opção especial para Avançar e Atacar (pág. MB365). Use as regras abaixo *em vez* das normais para essa manobra. Se você usar essa técnica, ela é *tudo* o que você pode fazer naquele turno, não importa quão rápido ou habilidoso você seja.

Para lançar uma Estocada Aérea ou Voadora Aérea, você deve primeiro dar um salto em distância com corrida; veja *Salto* (pág. MB356). Isso exige um teste de DX ou Salto. Se tiver sucesso, no final do salto, faça um teste com o NH da técnica para acertar.

Seu adversário apara com uma penalidade de -2. Se você acertá-lo, você inflige seu dano normal +2 — ou com +1 por dado, se for melhor. Comece com o dano GdP de sua arma na Estocada Aérea, e o dano de chute para Voadora Aérea.

Depois disso, você não poderá bater em retirada. Além disso, você não pode se esquivar se chutou, ou apara se usou uma arma. Todas as suas defesas ativas restantes estão ficam com um redutor de -2. Esses efeitos duram até seu próximo turno.

Esta técnica é *perigosa*! Se você fracassar no teste de salto ou ataque — ou se seu alvo defender com sucesso — você *cai*, a menos que consiga ser bem-sucedido em um teste de DX-8 ou Acrobacia-4. Em uma queda, você sofre dano por colisão com um objeto imóvel (o chão) com um Deslocamento efetivo igual à distância combinada da sua corrida e do salto.

Golpe em Ponto de Pressão*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2.

Pré-requisitos: Pontos de Pressão ou Pontos Secretos, e uma perícia de combate que seja útil com essas perícias; não pode exceder o NH na perícia de combate.

Ataques com as perícias Pontos de Pressão e Pontos Secretos normalmente recebem um redutor de -2 para acertar. Essa técnica permite que você compense essa penalidade.

Golpe Letal*

Difícil

Predefinido: Caratê-2.

Pré-requisito: Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Este é um golpe de mão com os dedos enrijecidos. Ele usa as regras para Chute Letal (pág. 84), mas o dano é de GdP-2 mais seu bônus de Caratê. Ele é possível usando luvas com dedos individuais, até mesmo manoplas, mas é incompatível com luvas de beisebol, boxe, etc.

Gravação de Iniciais*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-4.

Pré-requisito: Qualquer perícia com arma de esgrima; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Um espadachim cinematográfico pode tentar gravar uma inicial usando sua lâmina. Determine onde ele vai gravar a inicial e o número de traços necessários para gravá-la — por exemplo, um Z exige três traços. O primeiro golpe não tem penalidade além do ponto de impacto; é -0 no tronco, -5 no rosto e assim por diante. Se o golpe infligir pelo menos um ponto de dano por corte, ele marcará qualquer coisa, exceto metal ou materiais igualmente duros, rasgando tecidos (mas não armaduras), deixando cicatrizes na pele e aplicando qualquer veneno que necessite apenas de um arranhão. Uma arma por perfuração pode fazer um Corte com a Ponta (pág. 111) para causar dano por corte.

É mais difícil alinhar os traços restantes do inicial em relação ao primeiro. O teste de ataque tem um redutor de -4 (além dos modificadores de ponto de impacto) para uma inicial de aproximadamente 10×10 cm. Se um golpe subsequente fracassar por 4 ou menos, ele fará um corte, mas esse não estará conectado corretamente aos cortes anteriores — houve uma lacuna ou sobreposição (decida no dado). Pode ter ficado uma forma errada; pode até ter mudado a inicial para outra letra! É possível conectar linhas muito distantes; tente novamente com o mesmo modificador. O adversário pode opor-se a um processo de *apagamento*, pois este envolve pelo menos meia dúzia de linhas cruzadas. A Gravação de Iniciais é, em geral, o domínio dos incrivelmente habilidosos... ou aqueles chamados Inigo, Ignatz ou Irene.

Você deve aprender uma técnica separada para cada letra. Ele permite que você compense o -4 para o segundo golpe e os posteriores. Para remover as penalidades fazer a gravação em um ponto de impacto específico, compre um Ataque Direcionado (pág. 68).

Exemplo: Don Lorenzo Estrada deseja deixar as iniciais L.E. na pele de vários conhecidos (relutantes), por isso pratica muito e muito. Ele gasta 4 pontos no L e 5 no E (o que exige quatro traços, então ele quer acertar de primeira). Sua Seu NH em Rapieira é 14; ele fará o primeiro traço de cada letra com 14 ou menos. A próxima parte do “L” está no nível predefinido+3, dando um resultado líquido de -1 ao NH — ele precisa de um 13. O “E” está no nível predefinido+4; ele não tem nenhuma penalidade para esculpi-lo.

Lutar Sentado*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2.

Pré-requisito: Qualquer perícia de combate; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Alguns artistas marciais cinematográficos mostram seu desdém pelos oponentes inferiores permanecendo sentados quando atacados. Esta técnica *substitui* a perícia pré-requisito enquanto estiver sentado; por exemplo, se você tem Caratê-20 e Lutar Sentado (Caratê)-19, você pode socar ou fintar de uma posição sentada com NH 19, chutar com NH 17, etc. Lutar Sentado também ajuda com a penalidade

Técnicas Secretas

As lendas das artes marciais incluem inúmeras “técnicas supremas” ensinadas apenas a estudantes avançados. O kung fu possui o *dim mak* — o “toque da morte” — com supostas origens na medicina taoísta do século XIII. Os mestres de rapieira dos séculos XVI e XVII supostamente atacavam com o *botte segrete*, ou “golpe secreto”, enquanto os mestres de terçados do século XVIII defendiam com a *parata universale*, ou “aparada universal”. Estas foram a força irresistível e o objeto imóvel da esgrima europeia. A lista continua.

A maioria das técnicas lendárias tem origens prosaicas. Os toques mortais e golpes semelhantes têm sua gênese na fisiologia, não na medicina esotérica. Quando os curandeiros descobrem novas fragilidades humanas, os guerreiros procuram explorá-las na batalha; veja *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137) para exemplos. Isso não é mágica — um lutador suficientemente habilidoso pode atingir qualquer parte do corpo que desejar, desde que haja uma razão para fazê-lo.

Isso não impede que surjam rumores sobre técnicas secretas quando um homem derrota outro com um golpe a um alvo incomum. Um exemplo é o *coup de Jarnac* (golpe de Jarnac). Guy de Chabot de Jarnac matou François de Vivonne de La Châtaigneraie (um dos maiores espadachins da França) em 10 de julho de 1547, no último duelo legal da França. Ele usou uma finta seguida de um corte no tendão da coxa. Isto é imobilizante, mas geralmente não fatal, mas La Châtaigneraie — mortificado por ter sido derrotado dessa forma por alguém inferior — recusou ajuda médica e sangrou até a morte. Não demorou muito para que mestres desonestos se oferecessem para ensinar o *coup de Jarnac* a estudantes ricos e ingênuos!

As táticas, assim como a medicina, desenvolveram-se gradualmente. Investir contra alguém com uma espada parece óbvio — qualquer um pode tentar fazê-lo no **GURPS** (veja *Ataque Total (Longo)*, pág. 99) — mas não era comum antes do século XVI. Até que a investida se generalizasse, os espadachins que a usavam para derrotar inimigos espalhavam a lenda de um *botte segrete*. Da mesma forma, quando lâminas mais leves permitiram que a espada rivalizasse com o broquel e a adaga de esgrima na defesa, surgiram histórias sobre a *parata universale*. Este é apenas o ataque de esgrima padrão descrito em *Armas de Esgrima* (pág. MB404).

Numa campanha realista, técnicas secretas eficazes não deveriam existir. Se o Mestre aplicar a *Seleção Limitada de Manobras* (pág. 113), entretanto, um lutador não treinado não terá acesso a todas as manobras e opções de combate

do **Módulo Básico** e do Capítulo 4, muitas das quais são bastante eficazes. Caso ele experimente isso nas mãos de um oponente bem treinado (e sobreviva), ele poderá espalhar rumores sobre técnicas secretas. O Mestre não deve deixar a verdade escapar até que os PdJs vejam esse “movimento incrível” em ação.

Ainda assim, cada tática *foi* uma descoberta nova e brilhante em algum momento. O Mestre pode proibir manobras ou opções que ele acha que os guerreiros não conheceriam em seu cenário. Ele pode permitir que artistas marciais habilidosos comprem conhecimento dessas táticas como qualidades — uma por opção, manobra ou ponto de impacto raramente conhecido. Aqueles que testemunham tais movimentos podem experimentá-los... mas até que cheguem a esse ponto, trate seus esforços como ataques e defesas comuns.

Em um jogo cinematográfico, movimentos secretos definitivamente existem — como perícias e técnicas cinematográficas, ou mesmo como poderes especiais (veja *Poderes do Chi para Artistas Marciais*, pág. 46). *Dim mak* pode ser a perícia Pontos Secretos ou a Mão da Morte (veja *Ataque Inato*, págs. 42–44). O *botte segrete* pode ser a técnica Estocada Aérea.

Em qualquer jogo, instrutores antiéticos podem *alegar* ensinar técnicas secretas. O Mestre pode decidir que estas são totalmente ineficazes e funcionam conforme descrito em *Técnicas Inúteis* (pág. 95). Alternativamente, podem ser terrivelmente arriscadas — como o infame *coup de D’Artagnan*, um *botte segrete* em *Os Três Mosqueteiros*.

Uma técnica secreta “arriscada” típica é Difícil, o valor predefinido é Armas de Combate Corpo a Corpo-4 ou Acrobacia-4 e não pode exceder o NH da perícia subjacente. Quando usada, faça uma Disputa Rápida entre a técnica do atacante e o maior valor entre a Per, Linguagem Corporal ou a melhor perícia de combate corpo a corpo do alvo. Se o atacante vencer, a defesa ativa de seu inimigo será reduzida conforme uma finta bem-sucedida (pág. MB365). Se perder ou empatar, seu adversário automaticamente se defende do ataque e o usuário da técnica fica com um redutor de -3 para se defender do próximo ataque de seu oponente.

Qualquer que seja a verdade sobre as técnicas secretas, as pessoas tendem a acreditar nelas. Fantasia relacionada às artes marciais (veja *Fantasia*, pág. 53) sobre movimentos invencíveis são apropriados. No interesse de boas relações jogador-Mestre, o Mestre deve considerar permitir que PdJs que pagam pontos por técnicas secretas arriscadas adquiram Fantasia relacionada para reduzir os custos!



de -2 para *se defender* enquanto sentado. Se você conhece a técnica com o NH-1 da perícia1, você tem uma penalidade de apenas -1 para defender, enquanto no NH total você não tem penalidade.

Você pode se levantar no seu turno fazendo uma manobra de Mudança de Posição. Para ficar de pé *instantaneamente*, faça um teste de Levantar Acrobático (pág. 76) com um bônus de +4. Um sucesso no teste permite que você realize qualquer manobra normalmente. Um fracasso significa que você deve realizar uma manobra de Mudança de Posição.

Para regras sobre lutar *sentado* no chão em vez de *sentado* em uma cadeira, consulte *Posições, Pontos de Impacto, e Técnicas* (págs. 104–105).

Quebracostas*

Difícil

Predefinido: ST-3 ou Luta Greco-Romana-3; não pode exceder ST+3 ou Luta Greco-Romana+3.

Alguns lutadores cinematográficos — e homens fortes de maneira geral — podem pegar um oponente e levantá-lo para quebrar sua coluna sobre o joelho. Para tentar isso, você deve primeiro agarrar seu adversário com as duas mãos ao redor do tronco. Resolva isso como uma tentativa comum de agarrar.

Se o seu oponente não conseguir se desvencilhar no turno dele, faça um teste de Quebracostas no seu próximo turno. Um sucesso significa que você levanta sua vítima, ajoelha-se e movimenta-o para bater as costas dela no seu outro joelho. Um fracasso significa que você o derruba; ele acaba de bruços no chão e você acaba ajoelhado, mas nenhum de vocês sofre qualquer dano. Se o peso dele exceder a sua BC×4, você simplesmente não é forte o suficiente para levantá-lo — você *perde* um turno tentando e não consegue prosseguir com a técnica.

Um Quebracostas bem-sucedido causa dano GeB por contusão à *coluna*. Este ponto de impacto não possui multiplicador de ferimento especial, mas ferimentos suficientes podem causar danos graves; consulte *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137). Mesmo que o Mestre não esteja usando o ponto de impacto da coluna, ele deve usar essas regras para Quebracostas.

A RD *rígida* do alvo protege normalmente. Armaduras flexíveis, incluindo a RD natural com a limitação Flexível ou Pele Resistente, não têm efeito. A RD da coluna *se aplica*, pois é um golpe direto na coluna.

Quebrar Arma*

Difícil

Predefinido: ST-4 ou Jitte/Sai-4 baseado em ST; não pode exceder ST+3 ou Jitte/Sai+3 baseado em ST.

Homens fortes cinematográficos costumam usar a força bruta para quebrar armas. Você só pode tentar fazer isso se tiver aprisionado a arma alvo com um agarrão com as mãos nuas ou a técnica Reter Arma (Jitte/Sai) em um turno anterior — ou no seu turno depois de fazer um Segurar com a Mão ou Aparar com as Palmas das Mãos com sucesso. Faça uma Disputa Rápida: Quebrar Arma contra a HT da arma. Use HT 10 para armas de projéteis, HT 12 para armas de combate corpo a corpo. Armas de qualidade *barata* recebem um modificador de -2; *superior*, +1; *altíssima*, +2. Isto conta como um ataque. Se você vencer, você inflige dano GdP por contusão.

Retenção*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Judô ou Habilidade com Nós; não pode exceder o NH+4 do pré-requisito.

Esta é a técnica de amarrar uma vítima membro por membro enquanto apara seus ataques. Na lenda japonesa, guardas e policiais a usavam para conter criminosos, enquanto ninjas a usavam para sequestros. Para usar a Retenção, você deve ter uma corda (ou algemas) preparada com as *duas* mãos.

A Retenção só funciona em combate corporal. No seu turno, após um agarrão ou aparar bem-sucedido — desarmado ou usando a corda — você pode tentar amarrar um membro. Para fazer isso, *vença* uma Disputa Rápida de Retenção contra a DX ou melhor perícia de agarrar do seu inimigo. Isto é um ataque. Para amarrar membros sucessivos, repita o processo. Você pode amarrar dois membros com algemas, qualquer número com uma corda. Seu adversário *pode* tentar se desvencilhar no turno dele; use as regras para Boleadeiras (pág. MB410).

Se você amarrar todas as pernas da sua vítima, ela deverá rolar fazer um teste de DX-6 a cada turno ou cairá. Sua DX e ST ficam com um redutor de -6 para resistir a derrubadas e técnicas destinadas a derrubá-lo. Se você amarrar *todos* os seus membros, ela ficará indefesa — embora ela possa tentar um teste de Fuga ou DX-6 para se libertar (veja *Fuga*, pág. MB201).

Rolar com o Golpe*

Difícil

Predefinido: perícia pré-requisito-2.

Pré-requisito: Acrobacia ou qualquer perícia de combate desarmado; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Isto representa um treinamento especial para oferecer pouca resistência à força de um soco ou outro ataque contundente, resultando em menos lesões. Sempre que você for atingido por um ataque *por contusão*, você pode fazer um teste de Rolar com o Golpe para reduzir seu dano.

Um sucesso significa que você sofre metade do dano (arredondado para cima) *antes* de subtrair a RD... mas *dobro* o dano básico para calcular a projeção (pág. MB378). Esta duplicação é cumulativa com os efeitos de ataques que normalmente causam projeção adicional. Faça um teste de DX com um redutor de -1 por metro de projeção para evitar cair. Um sucesso decisivo em Rolar com o Golpe significa que você sofre apenas 1 ponto de dano (a projeção adicional ainda se aplica).

Um fracasso significa que você receberá o dano normal e a projeção adicional. Em caso de falha crítica, você *também* cai automaticamente e fica fisicamente atordoado!

Rolar com o Golpe é arriscado em locais onde a projeção provavelmente significará uma colisão. Em um jogo de super-heróis, o Mestre pode permitir que qualquer um aprenda essa habilidade — pessoas sendo projetadas a grandes distâncias dentro e através das coisas faz parte do gênero!

Segurar com a Mão*

Difícil

Predefinido: Aparar-3 da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô†; não pode exceder o Aparar do pré-requisito.

Esta técnica — popular entre guerreiros cinematográficos, capangas musculosos e super-heróis “brutamontes” — envolve *capturar* um ataque com sua mão. *Não é realista!* É um aparar com uma mão, mesmo que a perícia pré-requisito geralmente apare com as duas mãos, e é incompatível com Aparar Cruzado (págs. 122–123).

Técnicas Descontraídas

Filmes divertidos geralmente apresentam técnicas *descontraídas* que constroem ou distraem a vítima. Elas não são “cinematográficas” no sentido usual — não são lendárias, poderosas ou baseadas no chi — mas também não são realistas. A maioria simplesmente não funcionaria em uma luta real. O Mestre pode decidir que tais técnicas são inúteis (veja *Técnicas Inúteis*, pág. 95), mas em um jogo descontraído é mais divertido deixá-las funcionar!

Ataque de Bafo de Onça

Média

Predefinido: HT-5; não pode exceder HT+5.

Pré-requisito: Hábitos Detestáveis (Mau Hálito).

Este temido ataque é uma tentativa de vencer o inimigo com mau hálito no combate corporal. Para usá-lo, você deve agarrar seu adversário pela frente ou ele deve fazer o mesmo com você. Nos turnos posteriores, faça uma Disputa Rápida: seu Ataque de Bafo de Onça contra a HT de sua vítima. Isso conta como um ataque.

Se você vencer, você atordoa sua vítima por um número de segundos igual à sua margem de vitória. Se você tiver um sucesso decisivo ou seu adversário tiver uma falha crítica, ele sofrerá de *ansia* por esse tempo (pág. MB428). Se tiver Disosmia, ele é imune!

Há rumores persistentes de um Ataque do Peidorreiro que funciona em adversários que o atacam pelas costas. O Mestre deve decidir se os peidos marciais se adequam à sua campanha.

Cuecão Atômico Aéreo

Difícil

Predefinido: Briga-8 ou Luta Greco-Romana-8.

Pré-requisito: Briga ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

O Cuecão Atômico Voador é uma manobra Avançar e Atacar: você salta além do alvo, segura sua cueca e a *puxa* com força total — com sorte, colocando-a sobre a cabeça dele. Se você acertar, faça uma Disputa Rápida de ST com a vítima. Você recebe um bônus de +1 por metro que correu em direção a ele. Se você vencer, ele sofrerá de agonia (pág. MB428) por um número de minutos igual à sua margem de vitória, e de constrangimento por muito mais tempo.

Dedada Dupla nos Olhos

Difícil

Predefinido: Briga-5 ou Caratê-5.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Este é um golpe de estocada direcionado aos dois olhos usando uma mão com dois dedos estendidos — muitas vezes acompanhado por frases adequadas (“Pensa rápido!”). O objetivo não é mutilar, mas distrair a vítima para que você possa agir rápido ou fugir! Se for atingido, o alvo deve fazer um teste de HT. Um fracasso significa que ele fica cego por um número de segundos igual à sua margem de fracasso.

Dedo Molhado na Orelha

Difícil

Predefinido: Briga-6 ou Caratê-6.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Para tentar um Dedo Molhado na Orelha, você deve primeiro fazer uma manobra Preparar e imedecer um dedo com saliva. No turno seguinte, faça um teste de Dedo Molhado na Orelha para enfiar o dedo viscoso na orelha do seu adversário. Se ele não conseguir se defender, fica como se tivesse Enjoado (pág. MB137), devendo fazer um teste de autocontrole igual à sua Vontade. Se ele *já tiver* Enjoado, ele deve fazer seu teste normal de autocontrole com um redutor de -3. Um fracasso acarreta o efeito usual.

Defesa Contra Dedada no Olho

Difícil

Predefinido: Aparar da perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Qualquer perícia de combate desarmado; não pode exceder o Aparar+5 do pré-requisito.

A melhor defesa contra a Dedada Dupla nos Olhos é colocar a mão na vertical ao longo do nariz, o que força as pontas dos dedos do atacante a parar perto dos olhos. Este aparar é uma *defesa suprema* e pode chegar até Aparar+5. Claro, só funciona contra a Dedada Dupla nos Olhos...

Esfregão na Cabeça

Difícil

Predefinido: Briga-5 ou Caratê-5.

Pré-requisito: Briga ou Caratê; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Um Esfregão na Cabeça é uma esfregada com os nós dos dedos no topo da cabeça. Se acertar, a vítima sofre dor moderada no próximo turno (apenas). Acertos repetidos em turnos *sucessivos* fazem com que a dor avance um degrau por turno para intensa, terrível e agonia. Outros ataques prolongam a agonia. Para regras sobre dor e agonia, veja pág. MB428.

A melhor maneira de usar o Esfregão na Cabeça é imobilizar o alvo e continuar esfregando até a agonia. Isso concede o habitual bônus de +3 em Intimidação quando você finalmente para e faz exigências (“Diga ‘Você manda em mim!’”).

A RD na cabeça além da RD 2 padrão para o crânio concede imunidade.

Tapa na Fuça

Difícil

Predefinido: Briga-5 ou Luta Greco-Romana-5.

Pré-requisito: Briga ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Um Tapa na Fuça é um ataque de combate corporal que envolve segurar o nariz da vítima com uma mão e usar a outra para dar um tapa por trás da mão que segura o nariz — tudo em movimento suave. Se atingido, o alvo fica atordado e deve fazer um teste de HT. Um fracasso significa que ele deixa cair tudo o que está segurando em ambas as mãos e agarra o próprio nariz. Se estiver segurando algo que não pode soltar, como um escudo, ele se bate no rosto com esse objeto. *Calcidis!*

Faça um teste de Segurar com a Mão para defender, com o redutor habitual de -2 para Sumô contra um chute, ou -3 para Sumô ou Luta Greco-Romana contra uma arma. Você não pode bater em retirada. Um fracasso significa que você foi atingido. O atacante pode escolher acertar seu alvo original, seu braço ou *mão* usados para aparar. Um sucesso significa que você apara e pode fazer um teste da perícia pré-requisito para segurar seu atacante, modificada como a seguir.

Modificadores: Contra desarmados, -2 para acertar uma mão ou pé; -2 para Sumô contra um pé; -1 se seu inimigo conhece Retração Rápida (pág. 52). Contra armados, um -3 básico; outro -3 a -5 adicionais pelo tamanho da arma (veja pág. MB400); mais -3 para Sumô ou Luta Greco-Romana contra uma Arma.

Um sucesso neste teste de habilidade significa que você agarra a extremidade ou segura a arma! Em turnos posteriores, você pode usar qualquer opção ou técnica de combate que exija segurar ou agarrar para ser preparada — Desarmar, Chave de Dedo, Arremesso do Judô, Quebrar Arma, Torção de (Membro), etc., conforme aplicável. Um

fracasso significa que você apara o ataque, mas não consegue segurar o atacante.

O Mestre pode permitir que lutadores realistas tentem realizar esta técnica no valor predefinido. As consequências do fracasso são graves o suficiente para mantê-la sob controle.

† Você também pode aprender Segurar com a Mão para Aparar Armas de Projétil a fim de pegar armas de combate à distância. Se você tiver Aparar Precognitivo, poderá usar *qualquer* especialização Segurar com a Mão para isso. Segurar com a Mão só permite segurar projéteis (não feixes) que a tentativa de aparar subjacente poderia desviar. Use os modificadores padrão para tais defesas em vez dos acima. Um sucesso arranca a arma em pleno ar, independentemente da RD da mão. Um fracasso significa que você foi atingido. Não use Segurar com a Mão para pegar algo jogado *para* você — use *Apanhar* (pág. MB352).

Voadora Aérea*

veja *Estocada Aérea*
ou *Voadora Aérea*, pág. 85

A CRIAÇÃO DE NOVAS TÉCNICAS

As técnicas deste capítulo não constituem uma lista final. Cada mestre de artes marciais tem movimentos únicos, um manual de esgrima típico descreve centenas de ataques e defesas para *um* tipo de espada, e uma pesquisa global de artes de luta desarmadas revelaria *milhares* de chutes. Isso nem sequer aborda os feitos das lendas e dos filmes, que — livres das amarras da física — superam em muito as técnicas realistas! Assim, é provável que o Mestre aprenda novas técnicas a partir de fatos e ficção... e enfrente jogadores que desejam movimentos exclusivos para seus personagens.

A maioria das “novas” técnicas são variações das técnicas existentes, com diferenças tão sutis que não merecem efeitos de jogo. Para estas, não se preocupe com o sistema de criação abaixo. Basta renomear uma das técnicas nas páginas 65–89 para entrar em acordo com sua fonte e usar suas regras conforme escritas. A técnica original e todas as versões renomeadas devem ter umas às outras como valor predefinido, sem penalidades. Por exemplo, você pode se referir a Golpe Letal (pág. 85) como “Mão de Lança” ou “Bico de Garça”, mas todas elas usariam as regras de Golpe Letal e usariam uma à outra como predefinido com NH total.

Abaixo está uma versão bastante expandida de *Criando Técnicas* (pág. MB229) que se destina a técnicas *verdadeiramente* novas. Este sistema destina-se a campanhas dedicadas do **Artes Marciais**. Seu grau de detalhe seria excessivo em outros tipos de jogos. Também é principalmente para Mestres. Se o Mestre permitir que os jogadores a utilizem, ele deverá examinar cuidadosamente as criações dos jogadores antes de permiti-las.



Tonfas

Nome

Dê à técnica um nome evocativo. Você pode pegar isso de um estilo do mundo real ou de uma fonte fictícia, ou simplesmente inventar. O nome pode ser prosaico, como “Uppercut”; projetado para assustar os inimigos, como “Vindo do Inferno”; ou poético, como “Escovando o Rabo do Cavalo” ou “Andorinha Levanta Voo”.

Conceito

Decida o que a técnica faz em termos de jogo. Vá para *Valores Predefinidos* (págs. 90–92) para ver o que é possível, se não tiver certeza. A coisa crucial a lembrar é que as perícias de combate — estudadas

como parte de um estilo ou por si só — representam a destilação de décadas, séculos ou *milênios* de experiência em circunstâncias onde o erro pode significar a morte. Assim, seus usos principais fornecem um equilíbrio testado e comprovado entre várias medidas de eficácia, nomeadamente defesa, mobilidade, potência, precisão, alcance e velocidade. Uma técnica que enfatiza uma ou duas dessas coisas *comprometerá* as outras.

Tenha em mente também que uma técnica *não pode* melhorar o uso central da perícia que serve de valor predefinido para ela: socos para Boxe, Briga ou Caratê; agarrões para Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô; ou golpes em balanço ou de ponta para perícias Armas de Combate Corpo a Corpo. As técnicas só podem melhorar os usos secundários (por exemplo, chutes, para Briga ou Caratê) ou versões com redutores dos usos primários. A mesma lógica se aplica a técnicas cujos valores predefinidos são defesas ativas: elas não podem melhorar os testes comuns de defesa ativa, apenas usos com redutores por alguma circunstância especial.

Pré-requisitos

A menos que a técnica seja baseada em Esquiva ou em um atributo, ela deve especificar pelo menos uma perícia pré-requisito. A técnica automaticamente tem essa perícia como valor predefinido — ou, para técnicas defensivas, para valores de Bloqueio ou Aparar calculados a partir desta perícia. Se mais de uma perícia for qualificada como pré-requisito e oferecer um valor predefinido, o comprador deverá se especializar; veja *Especializações* (págs. 92–93). Perícias que não oferecem valores predefinidos ainda podem ser pré-requisitos lógicos; por exemplo, Acrobacia para chutes extravagantes ou Cavalgar para técnicas montadas.

Também é razoável ter outra técnica como pré-requisito. Essa técnica pode não oferecer um valor predefinido. Um lutador deve ter pelo menos um ponto na técnica pré-requisito para melhorar a técnica subsidiária, mas ele sempre pode tentar fazê-la pelo valor predefinido — ou mesmo pelo “predefinido duplo”, se ele tiver pontos na perícia subjacente, mas não em nenhuma das técnicas.

Finalmente, as vantagens podem ser pré-requisitos. De longe, a mais comum delas é a Familiaridade com o Estilo (pág. 49) com um estilo que ensina a técnica. Todas as técnicas cinematográficas exigem Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre — qualquer um pode *tentá-las*, mas apenas guerreiros com uma dessas vantagens podem *melhorá-las*. Técnicas para não-humanos podem exigir Braços Adicionais, Garras, Golpeadores, etc., se dependerem de tais partes do corpo.

Ataques Básicos

Um *ataque básico* é qualquer uso fundamental de uma perícia de combate que possa formar a base de uma técnica ofensiva, definindo seus efeitos iniciais e penalidades do uso predefinido. O uso “principal” de uma perícia é o ataque mais básico de todos e o valor predefinido é +0. Para uma perícia de ataque desarmado, este é um golpe com a mão ou soco que causa dano GdP-1 por contusão (pág. MB271). Para uma perícia de agarrar desarmado, isto é agarrar (pág. MB370). Para uma perícia com arma, este é qualquer um dos ataques listados na tabela para aquela arma — embora nem toda técnica com armas funcione com todos os ataques. Opções mais complicadas incluem arremessos (pág. MB205, pág. 67), chutes (pág. MB271, pág. 70), cotoveladas (pág. MB404, pág. 73), empurrões (pág. MB372), encontros (pág. MB371), joelhadas (pág. MB404, pág. 75), rasteiras (pág. MB232, pág. 78), e seguradas (pág. MB370).

Valores Predefinidos

Uma técnica *deve* ter um valor predefinido com uma perícia, outra técnica, uma defesa ativa ou (raramente) um atributo. A penalidade do uso predefinido mede a precisão da técnica. As melhorias em outras áreas além da precisão — mobilidade, potência, alcance, etc. — pioram a penalidade, enquanto as deficiências a reduzem. Quanto maior a capacidade geral que uma técnica oferece, pior será sua penalidade para uso predefinido e mais pontos você deverá gastar para se tornar bom nela!

Muitas técnicas incorporam manobras, defesas ativas ou opções de combate (como Ataque Telegráfico e Golpe Desenfreado), mas graças aos princípios de criação por trás do **GURPS**, elas obedecem à mesma regra: se favorecem um tipo de eficácia, sacrificam outro.

Abaixo estão as diretrizes para a atribuição de penalidades pelo uso predefinido. Você pode economizar tempo e esforço

começando com a técnica existente mais próxima e ajustando seu valor predefinido à medida que adiciona e subtrai efeitos. A regra mais importante é esta:

O modificador do valor predefinido final nunca pode conceder um *bônus*. Se isso acontecer, defina-o como 0.

Técnicas Ofensivas

Ao construir uma técnica *ofensiva*, você deve escolher o ataque em que ela se baseia. Isso determina sua penalidade básica do uso predefinido. Algumas opções importantes por perícia, com penalidades básicas de uso predefinido fornecidas entre parênteses:

Armas de Combate Corpo a Corpo: Golpe (+0). Uma arma com gancho/dentes, chicote, etc., que possa Segurar (-4). Uma arma longa que possa dar Rasteira (-3).

Boxe: Soco (+0).

Briga: Cotovelo (-2), Chute (-2), Joelho (-1), Soco (+0) ou Encontro (+0).

Caratê: Cotovelo (-2), Chute (-2), Joelho (-1), Soco (+0) ou Rasteira (-3).

Judô: Segurar (-4), Agarrar (+0), Rasteira (-3) ou Arremesso (+0).

Luta Greco-Romana: Segurar (-4) ou Agarrar (+0).

Sumô: Segurar (-4), Agarrar (+0), Empurrar (+0), Encontro (+0) ou Rasteira (-3).

A menos que você especifique o contrário, a técnica funciona com *todos* os tipos de Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, e Avançar e Atacar. No entanto, pode funcionar de um jeito diferente em cada caso. Assim sendo, descreva as diferenças.

Você pode limitar a técnica a um subconjunto dessas manobras. Se fizer isso, você *também* deverá escolher uma opção específica para qualquer manobra que ofereça múltiplas opções. A técnica herda os efeitos dessas manobras e opções — incluindo quaisquer penalidades embutidas na jogada de ataque, que ajustam a penalidade do uso predefinido. Por exemplo, um chute (-2) que deva usar Avançar e Atacar (-4) teria como valor predefinido o NH-6 na perícia, e usaria as regras de Avançar e Atacar. Se você aplicar *qualquer* uma das modificações abaixo, a técnica se tornará efetivamente uma nova opção para a(s) manobra(s) em questão.

Efeitos adicionais modificam ainda mais o valor predefinido. Embora alguns deles sejam abertos, níveis extremos são cinematográficos; veja *Criando Técnicas Cinematográficas* (págs. 94–95). As opções comuns incluem:

Dano: +4 para o valor predefinido para um redutor de -2 de dano, ou -1 de dano por dado, o que for *pior*; +2 ao valor predefinido para um redutor de -1 de dano; -2 ao valor predefinido para um *bônus* de +1 de dano; ou -4 para o valor predefinido para um *bônus* de +2 de dano, ou +1 de dano por dado, o que for *melhor*. Técnicas baseadas em Ataque Defensivo não recebem *bônus* de dano, mas podem piorar sua penalidade de dano por um valor predefinido melhor.

Movimento Adicional: Técnicas baseadas em Ataque Dedicado podem opcionalmente permitir um passo duplo com um redutor de -2 para acertar. Aqueles baseados em Avançar e Atacar permitem que o atacante realize seu Deslocamento completo com um redutor de -4 para acertar. Em ambos os casos, adicione a penalidade apropriada à penalidade padrão da técnica. Alternativamente, baseie a técnica no Ataque Total, que permite metade do Deslocamento *sem* impor penalidades. Para uma técnica baseada em encontro, lembre-se que um encontro não tem um redutor de -4 para acertar (e nem é “limitado” a um NH 9) como um Avançar e Atacar, e permite um Deslocamento *completo* como um Ataque Total.

Ponto de Impacto: Adicione qualquer penalidade de ponto de impacto ao valor predefinido. Porém, nenhuma técnica pode eliminar *todas* as penalidades de ponto de impacto! No máximo, uma técnica pode eliminar a penalidade para *um alvo específico*. Para obter detalhes, consulte *Ataques Direcionados* (pág. 68).

Defesas do Oponente: +2 para o valor predefinido para um bônus de +1 em todas as defesas do oponente contra o ataque, ou -2 para o valor predefinido por um redutor de -1 para qualquer *uma* das defesas do alvo contra o ataque. Caso a técnica penalize mais de uma defesa, apenas a penalidade maior usa este esquema; penalidades menores para outras defesas impõe apenas um redutor de -1 ao valor predefinido para um redutor de -1 à defesa. Por exemplo, se a vítima tiver um redutor de -2 para aparar, -1 para bloquear e -1 para esquivar, o valor predefinido da técnica tem um redutor de -6.

Defesas Próprias: +2 para o valor predefinido para um redutor de -1 para *todas* as defesas ativas durante o ataque, ou -2 para o valor predefinido para um bônus de +1 para qualquer *uma* defesa ativa. O último modificador difere do Ataque Defensivo porque troca nível de habilidade em vez de dano por um bônus defensivo; ele pode “acumular” com um Ataque Defensivo normal. As técnicas baseadas no Ataque Dedicado incluem o redutor básico de -2 dessa manobra para todas as defesas e não se pode removê-lo adicionando um bônus defensivo — mas podem obter um valor predefinido melhor ao receber uma penalidade *pior*! As técnicas baseadas no Ataque Total não modificam de forma alguma as defesas do atacante.

Golpe Desenfreado: Se o ataque atingir especificamente um alvo pelo lado ou pelas costas, aplique a penalidade de -5 do Golpe Desenfreado para o seu valor predefinido (veja *Golpe Desenfreado*, pág. MB388).

Benefícios Especiais: Cada isenção incorporada das regras usuais impõem um redutor de -1 à penalidade do valor predefinido. Esses benefícios são semelhantes às Qualidades do Estilo (págs. 49–52), mas se aplicam apenas a uma técnica. Exemplos incluem:

- Ser capaz de bater em retirada após um Ataque Dedicado particularmente acrobático.
- Ignorar o teste de DX para evitar cair após errar um chute de baixa potência.
- Ignorar o limite de 9 ao NH efetivo em um Golpe Desenfreado ao atacar para trás.

Uma técnica também pode “trocar” um dos efeitos usuais do ataque no qual se baseia por um efeito diferente, mas igualmente valioso. Por exemplo, Empurrão com Chute (pág. 73) permite que um chute de Briga ou Caratê atue como um empurrão (pág. MB372), trocando o dano do chute pela habilidade de usar o *dobro* desse dano apenas para empurrar. Por outro lado, uma técnica de “Tapa” pode transformar um empurrão do Sumô em um golpe que inflige dano de soco em vez de projeção. Tais benefícios geralmente disponibilizam um ataque básico inteiramente novo para uma perícia. Todas essas técnicas sofrem um redutor de -1 em sua penalidade do valor predefinido para refletir o fato de serem usos incomuns e raramente ensinados.

Inconvenientes Especiais: Restrições adicionais concedem um bônus de +1 à penalidade do valor predefinido. Alguns exemplos:

- Um teste de habilidade adicional é necessário antes de tentar a técnica (fracassar significa que a técnica fracassa) ou para se recuperar depois (com consequências negativas em caso de fracasso!).
- Ter que Fazer Nada para se recuperar no turno após a técnica. Isto é cumulativo com o modificador para um teste de habilidade adicional depois.
- Ter que aparar um ataque do alvo futuro e/ou usar um movimento de “preparação” que leva um *turno completo* (por exemplo, agarrá-lo ou fazer uma manobra Preparar) para poder empregar a técnica. Isto é cumulativo com o modificador para um teste de habilidade adicional antes. Os *arremessos* já funcionam automaticamente assim e não podem reivindicar esse inconveniente.

- Aumentar as chances do atacante se machucar em um erro comum. Isso pode ser um ferimento autoinfligido ao socar qualquer RD em vez de RD 3+, dano por colisão, etc.

- Seleção limitada de alvos, quase sempre “só parte superior do corpo” (crânio, olhos, rosto, pescoço, tronco, órgãos vitais, braços e mãos), “só parte inferior do corpo” (virilha, pernas e pés) ou “apenas em um inimigo que não está de pé ou que tem um MT inferior.”

Alguns inconvenientes vêm em vários níveis:

- Uma penalidade no teste de DX para evitar cair ao errar um chute vale +1 para DX-2, +2 para DX-4 ou +3 para DX-6 ou pior. Uma queda obrigatória ou automática, como para Cotovelada em Queda (pág. 73) ou Voadora com os Dois Pés (pág. 82), vale +4. Ter que cair para uma posição de joelhos ou sentada vale apenas +2.

- Alcance máximo reduzido vale +1 por metro. Ir de 1 a C conta como 1 metro (+1) e é comum para chutes de baixa potência.

Exemplo 1: O Chute Para Trás (pág. 71) recebe o redutor básico de -2 para um chute, e um adicional de -5 pelo Golpe Desenfreado, já que é um ataque diretamente para trás. Além disso, *ignora* o limite de NH normal de 9 em um Golpe Desenfreado — um benefício especial (-1). Essas penalidades totalizam -8. Porém, o atacante tem um redutor de -2 em suas defesas, o que adiciona +4. A penalidade final para o valor predefinido é, portanto, -4.

Exemplo 2: A Voadora Aérea (pág. 85) recebe o redutor básico de -2 por ser um chute, mais o -4 pelo Avançar e Atacar. Ela recebe um bônus de +2 de dano, por *mais* -4, e impõe ao alvo um redutor de -2 para aparar, por *mais* -4. Ele também tem dois benefícios especiais: *ignora* o limite de NH de 9 por Avançar e Atacar (-1) e permite que o atacante adicione sua distância de salto ao seu Deslocamento (-1). Essas penalidades totalizam -16! Porém, o chute deixa o atacante com um redutor de -2 para se defender, por +4. E tem três inconvenientes especiais: exige um teste de Salto para ser executado (+1); o teste para evitar uma queda é DX-6 (+3), que se torna DX-8 com o -2 embutido de Avançar e Atacar para evitar quedas; e qualquer queda resulta em dano por colisão (+1). Esses bônus totalizam +9, finalizando em -7 a penalidade do valor predefinido.

Chaves e Imobilizações

Uma *chave* ou uma *imobilização* com efeitos especiais no turno após o atacante agarrar sua vítima é uma técnica ofensiva cujo valor predefinido é uma perícia de agarrar. A penalidade básica do valor predefinido é a penalidade para agarrar o ponto de impacto no alvo (veja pág. MB399). Além disso, todas essas técnicas têm três modificações obrigatórias: ter que agarrar ou aparar para tentar aplicar a imobilização ou a chave concede +1 por exigir um teste de habilidade adicional, e +1 por realizar uma ação adicional para preparação, enquanto o fato da perícia infligir sufocamento ou ferimento contínuo por meio de uma Disputa Rápida, quando um agarrão normal não causa dano, é um benefício especial que vale -1. Esses modificadores totalizam +1. Aplique outros modificadores conforme necessário.

Exemplo: A Chave de Braço (págs. 69–70) tem como alvo o braço, que tem uma penalidade de ponto de impacto de -1 para fins de agarrar, tornando em -1 a penalidade básica do valor predefinido. Ele recebe outro -1 por ser capaz de infligir ferimentos contínuos. Essas penalidades totalizam -2. No entanto, o agarrão inicial leva um turno adicional (+1) e exige uma jogada de ataque (+1), adicionando +2. A penalidade líquida do valor predefinido é +0.

Técnicas Defensivas

Uma técnica *defensiva* tem como valor predefinido a Esquiva ou o valor de Bloqueio ou Aparar calculado a partir de uma perícia de combate específica. O valor predefinido pode se basear em mais de uma dessas defesas, caso em que o comprador deve se especializar (veja *Especializações*, págs. 92–93).

O uso de uma técnica defensiva é o uso da defesa ativa para a qual a técnica tem um valor predefinido, para *todos* os propósitos. Só é possível se o lutador puder tentar a defesa subjacente — isto é, nunca após um Ataque Total ou contra um ataque surpresa, e apenas contra um ataque que aquela defesa possa afetar. Ela recebe os mesmos modificadores dessa defesa; por exemplo, Reflexos em Combate concedem um bônus de +1 e uma retirada concede +1 ou +3. Onde as regras limitam o número de defesas possíveis ou impõem penalidades para múltiplas defesas, as técnicas cujo valor predefinido é Bloqueio ou Aparar contam como bloqueios ou aparadas, respectivamente.

A maioria das técnicas defensivas oferece uma forma de “compensar” penalidades para as defesas. Essas têm uma penalidade do valor predefinido igual à penalidade situacional em questão. Alguns exemplos:

- 1 para se defender contra um Ataque com Duas Armas (pág. MB417).
- 1 para aparar usando uma faca.
- 2 para bloquear um mangual.
- 2 para se defender contra um ataque lateral (pág. MB390) ou de cima (pág. MB402), ou um ataque “esquivo” (pág. MB391).
- 2 para aparar um chute se estiver usando Boxe ou Sumô.
- 2 para aparar usando um chicote.
- 3 para aparar armas usando perícias de combate desarmado que não sejam Caratê e Judô.
- 4 para aparar um mangual.

O Mestre pode permitir outros efeitos — em vez de, ou além dos acima — cada um dos quais modifica o valor predefinido. Exemplos incluem:

Defesas do Oponente: O defensor pode usar sua defesa para “preparar” seu próximo ataque. Para cada redutor de -1 no valor predefinido, o atacante recebe um redutor de -1 para aparar o ataque do defensor, somente no próximo turno, se esse aparar envolveu a arma que o defensor repeliu usando esta técnica.

Jogada de Ataque Própria: Outro tipo de “preparação”. Para cada redutor de -1 no valor predefinido, o defensor recebe um bônus de +1 em sua jogada de ataque, somente no próximo turno, contra o atacante que ele repeliu usando esta técnica.

Defesas Próprias: -1 para o valor predefinido para um bônus de +1 para *uma* outra defesa ativa após defender com esta técnica, ou um bônus de +1 para o valor predefinido para um redutor de -1 para *todas as outras* defesas ativas após usar esta defesa. O último modificador só pode compensar penalidades; não pode resultar em um bônus líquido.

Benefícios Especiais: Cada isenção incorporada das regras padrão — por exemplo, ser capaz de mergulhar no chão ou bater em retirada lateral contra um ataque de combate corpo a corpo — dá -1 à penalidade do valor predefinido. Alguns benefícios potentes podem proporcionar um redutor de -2; por exemplo, ser capaz de bater em retirada usando *dois* passos, ou dar um passo *em direção* ao seu inimigo e contar isso como uma “retirada”, qualquer um dos quais é cinematográfico se você puder aprimorá-lo!

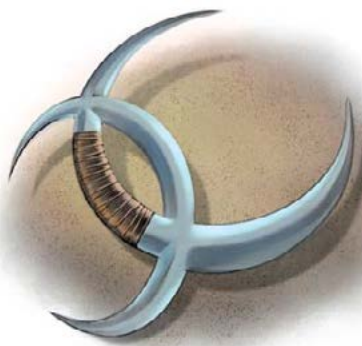
Inconvenientes Especiais: Cada restrição adicional na defesa adiciona +1 à penalidade do valor predefinido. Isso não pode resultar em um bônus líquido. Alguns exemplos:

- Um teste de habilidade adicional é necessário antes de tentar a técnica. Um fracasso significa que a defesa fracassa!

- O atacante pode optar por atingir um alvo mais vulnerável do que o pretendido se a defesa fracassar. Um exemplo comum é um aparar com arma que envolva um posicionamento arriscado da mão na arma que está aparando, dando ao atacante a opção de atingir uma *mão* caso o aparar falhe.

- Cair devido a uma falha comum.
- Incapacidade de se defender contra uma ampla categoria de ataques: ataques armados, ataques de combate corporal, golpes em balanço, golpes de ponta, etc.

- Aumento de dano do ataque recebido se a defesa fracassar. Isso vale +1 ao valor predefinido para +1 ao dano do atacante — ou +2 se o atacante ficar com o *melhor* entre +2 de dano, ou +1 de dano por dado.



Rabo de Peixe

Exemplo: Um lutador deseja usar seu aparar da perícia Briga para repelir armas em balanço, entrando na guarda do atacante e aparando o braço da arma em vez da arma. Briga tem um redutor de -3 para aparar armas. A capacidade de dar um passo *para frente* como uma “retirada” é um benefício especial que adiciona mais -2. A penalidade total fica -5. No entanto, há um grande inconveniente: um fracasso significa dar um passo em direção ao ataque, sofrendo +2 de dano! Isso dá +2, tornando a penalidade final de valor predefinido igual a -3.

Técnicas Utilitárias

O Mestre pode permitir uma técnica que “compensa” uma penalidade situacional *específica* de habilidade para todos os usos de uma perícia, se um lutador pudesse estudar logicamente um conjunto de movimentos que seriam úteis naquela situação. Contudo, nenhuma técnica pode eliminar uma categoria *genérica* de penalidades, como “todas as penalidades de posição”. Por exemplo, A Luta no Solo (págs. 76–77) tem como valor predefinido o NH-4 na perícia e permite que um lutador compense o -4 para atacar quando está deitado, enquanto a Luta Baixa (pág. 76) tem como valor predefinido o NH-2 na perícia e faz o mesmo para o -2 quando sentado ou ajoelhado... mas uma única técnica não poderia abranger ambos.

As técnicas utilitárias não precisam ser baseadas em perícias de combate para serem úteis em uma luta. Os guerreiros podem melhorar suas chances com usos especiais de Acrobacia, Salto e outras perícias atléticas em combate; veja *Levantar Acrobático* (pág. 104) e *Queda* (pág. 78) para exemplos.

Especializações

Se uma técnica personalizada tiver como valor predefinido várias perícias, liste essas perícias. Indivíduos que aprendem a técnica *devem* especificar qual versão conhecem e anotar o nome da perícia como a “especialização” da técnica em sua planilha de personagem; por exemplo, Cotovelada (Briga) ou Cotovelada (Caratê). Não há um valor predefinido entre essas especializações — mesmo que as perícias subjacentes *tenham* umas às outras como valores predefinidos.

As técnicas que são têm outras técnicas como valor predefinido “herdam” automaticamente a especialização da técnica principal. Por exemplo, se um aluno aprender Chave de Dedo a partir do valor predefinido Chave de Braço (Judô), ele automaticamente terá Chave de Dedo (Judô).

Tudo isso se aplica igualmente às técnicas defensivas. O lutador deve especificar tanto a defesa (Bloqueio, Esquiva ou Aparar) quanto a perícia que a habilita (desnecessária para Esquiva); por exemplo, Defesa contra Duas Armas (Bloqueio de Escudo) ou Defesa contra Duas Armas (Aparar de Bastão).



Se uma técnica tiver como valor predefinido *apenas* ST, DX, Esquiva ou uma pontuação semelhante que não derive de um nível de habilidade, ela não exige especialização.

Nível de Dificuldade

As listas abaixo atribuem dificuldade “Média” ou “Difícil” a classes amplas de técnicas com base na dificuldade do mundo real e no equilíbrio do jogo. Estas são apenas diretrizes! O Mestre pode decidir que uma técnica Média com muitos efeitos especiais é Difícil — ou que uma técnica que normalmente seria Difícil é apenas Média porque é um uso básico da perícia que ela deriva.

Média

- Imobilizações e chaves que colocam os braços ou mãos *do atacante* contra o tronco, braços ou pernas *do alvo*.
- Golpes e empurrões desarmados envolvendo cotovelos, mãos, joelhos e outras superfícies de golpe “intuitivas”. Isso varia de acordo com a raça; por exemplo, os dentes são o primeiro recurso do cachorro, mas não do homem.
- Golpes em balanço e de ponta de armas.

Difícil

- Técnicas defensivas.
- Desarmes.
- Fintas.
- Imobilizações e chaves aplicados com as pernas ou pés *do atacante*, ou que buscam os pés, mãos, cabeça ou pescoço *do alvo*.
- Resistência aprimorada contra desarmas, fintas, agarrões, etc.
- Múltiplos golpes, independentemente de quantos braços ou armas o atacante possui.
- Técnicas que compensam penalidades para um *alvo* (por exemplo, ponto de impacto) ou *situação* (por exemplo, posição ou combate em uma plataforma móvel).
- Ataques desarmados que envolvem superfícies de ataque “não intuitivas”. Isso depende da raça; por exemplo, um chute desequilibra e, portanto, não é intuitivo para um ser humano, mas não para um cavalo.
- Agarrões e seguradas feitos com armas.

Nível Máximo

Uma técnica de combate deve *sempre* especificar um nível além do qual melhorias adicionais só são possíveis melhorando a perícia principal, técnica, etc.

Uma técnica cujo valor predefinido é uma perícia, técnica ou defesa ativa com uma *penalidade* não pode ser aprimorada além do NH da característica na qual se baseia. O **GURPS** trata ataques e defesas como ações distintas... mas, na realidade, cada movimento “prepara” o próximo. Qualquer técnica complicada o suficiente para aplicar uma penalidade é tão boa quanto a compreensão do lutador sobre os fundamentos que ele usa para prepará-la.

Por outro lado, uma técnica cujo valor predefinido é uma perícia (apenas) *sem* penalidade representa uma “sub-perícia”: uma parte do conhecimento que se poderia teoricamente isolar e estudar quase como se fosse sua própria perícia. O NH+4 é um nível máximo razoável aqui — mas o Mestre é livre para usar NH+3 para controlar técnicas facilmente abusáveis ou NH+5 para técnicas autolimitantes.

Entretanto, uma técnica cujo valor predefinido é uma *técnica* ou uma *defesa ativa* sem penalidade nunca pode ter seu NH excedendo a pontuação principal.

As técnicas cujo valor predefinido são *atributos* constituem um caso especial. Melhorar uma técnica como essa representa treinar uma façanha que qualquer um poderia tentar — o que descreve a maioria das perícias! Como não há nível de habilidade máximo para perícias, o Mestre poderia permitir praticamente qualquer nível máximo.

Descrição

A descrição de uma técnica deve fornecer aproximadamente o mesmo nível de detalhe que os exemplos trabalhados neste capítulo. Lembre-se de que as técnicas *incluem* todos os efeitos das opções de combate, manobras e técnicas a partir das quais foram construídas, exceto aqueles removidos deliberadamente usando o sistema de criação. Para reduzir ao máximo o vai e vem no livro, resuma os efeitos básicos e adicionais em um só lugar.

CRIANDO TÉCNICAS REALISTAS

Cada aspecto de uma técnica realista deve fazer sentido na vida real. Em particular, as *compensações* devem ser lógicas. Poderíamos acumular qualquer número de efeitos e calcular um valor predefinido “justo”... mas isso seria uma mistura abstrata de números e teria pouco a ver com a realidade. Em geral:

- **Dano:** Para socos realistas, os bônus de dano devem ter inconvenientes — na maioria das vezes, alto potencial por ferimentos autoinfligidos. Se um soco causar dano adicional *sem* tal limitação, baseie-o em Ataque Dedicado (Forte) ou Ataque Total (Forte).

Os chutes podem causar dano adicional com menos inconvenientes ou até mesmo com outros bônus. Por exemplo, um chute poderoso que envolve saltar sobre o inimigo pode ser aparado com uma penalidade, pois é difícil aparar uma pessoa inteira!

Ataques com armas que causam dano adicional envolvem movimentos exagerados, ângulos de ataque estranhos ou colocar a arma em contato com o alvo por um longo tempo (por exemplo, um corte desenhado ou serrado). Qualquer uma dessas coisas deve conceder ao alvo um *bônus* para a defesa.

Chutes e golpes com armas extra poderosos tendem a abrir a guarda do atacante, impondo-lhe uma penalidade em suas próprias defesas! Muitos são Ataques Dedicados ou Ataques Totais.

- **Movimento Adicional:** Em jogos realistas, os ataques de alta mobilidade devem ser Ataques Comprometidos ou Ataques Totais. Permitir que os lutadores eliminem o -4 para Avançar e Atacar *não é realista* — ser capaz de correr em velocidade máxima, atacar com NH total e ainda defender com eficácia é simplesmente ação demais por um segundo.

- **Defesas do Oponente:** Bônus realistas para as defesas do alvo contra uma técnica ofensiva não devem exceder +2. Eles fazem mais sentido para socos concentrados, ataques com armas de dano adicional e outros ataques lentos ou desajeitados que são fáceis de prever e evitar.

As penalidades no Aparar de um oponente — de técnicas ofensivas ou defensivas — não devem ser piores que -2. Elas são principalmente adequadas para ataques “rodopiantes” complicados, chutes que recebem dano adicional de um salto (que pode deslocar para o lado a mão do defensor) e aparadas que envolvem mover-se dentro da guarda do inimigo... que tendem a causar dano adicional ao usuário caso ele fracasse! Poucas técnicas realistas podem justificar uma penalidade no Bloqueio ou Esquiva do defensor. Para isso, use uma finta ou Ataque Enganoso.

- **Jogada de Ataque Própria:** O bônus para acertar com um ataque na sequência de uma técnica defensiva não deve exceder +2. Tais técnicas tendem a ser *perigosas* e geralmente devem fazer com que o defensor sofra dano adicional se fracassar.

• **Defesas Próprias:** Um bônus para o Bloqueio, Esquiva ou Aparar ao usar uma técnica ofensiva não deve exceder +2 para um ataque realista. Normalmente, isso é um bônus para o Aparar e só beneficia as tentativas de aparar com a arma usada para atacar. Representa um golpe cauteloso calculado para “sentir” o inimigo a fim de responder melhor a ele — muito parecido com um Ataque Defensivo — e muitas vezes vem com uma redução no dano. Não seria irrealista vincular um bônus de +1 ao Aparar com um redutor de -1 de dano, e um +2 ao Aparar a um -2 de dano. Os bônus para outras defesas ao usar uma técnica defensiva também não devem exceder +2.

Da mesma forma, uma penalidade em todas as próprias defesas ao atacar provavelmente representa um ataque agressivo semelhante ao Ataque Dedicado. O Mestre pode querer tornar esta penalidade obrigatória para técnicas que proporcionam dano adicional. Em qualquer caso, a penalidade de defesa de uma técnica ofensiva ou defensiva realista não deve ser pior que -2.

• **Benefícios Especiais:** Acima de tudo, devem fazer sentido. Por exemplo, um chute com força total não deveria ser capaz de receber “um teste de DX para evitar cair em caso de erro” como benefício. Um chute *tão seguro assim* provavelmente é de baixa potência, com penalidade de dano... ou tem um inconveniente para equilibrar, como ser um chute baixo que só pode afetar os pés e as pernas de um alvo em pé. Remover o limite do NH efetivo de 9 de um Golpe Desenfreado é realista; muitas artes marciais do mundo real ensinam golpes de precisão laterais e traseiros. Entretanto, eliminar esse mesmo limite para uma técnica baseada em Avançar e Atacar é *altamente* irrealista!

• **Inconvenientes Especiais:** Estes também devem ser lógicos e se encaixar com os outros efeitos da técnica: um turno completo de Preparar para “carregar” antes de um ataque de dano alto, alcance reduzido para um ataque cauteloso que concede ao atacante um bônus para Aparar ou uma penalidade de dano, um teste de Salto para executar um chute perigoso (e uma penalidade no teste de DX se errar), etc. O Mestre não deve permitir “supertécnicas” que concedam bônus de dano e defesa ao atacante, penalizem as defesas do alvo, e ofereçam muitos benefícios especiais... e depois “compensem” acumulando uma dúzia de inconvenientes não relacionados.

Por último, é importante reconhecer que não é realista eliminar todas as penalidades. Como mencionado acima, nenhuma técnica ofensiva confiável deve ser capaz de eliminar o redutor de -4 para um Avançar e Atacar — e é claro que qualquer penalidade que uma técnica cinematográfica não consiga lidar (veja abaixo) está definitivamente além do alcance de uma técnica realista!

CRIANDO TÉCNICAS CINEMATográfICAS

Uma técnica cinematográfica *não* precisa fazer sentido. Tudo o que importa é que seja fiel ao espírito do jogo e — se retirado de uma fonte fictícia — às suas origens. Lendas e filmes estão cheios de “supertécnicas” que concedem bônus em todas as categorias, sendo o único custo uma enorme penalidade no valor predefinido... o que não preocupa o mestre, cuja habilidade prodigiosa pode facilmente absorver meros -15 ou -20. Algumas diretrizes para Mestres que desejam temperar suas campanhas cinematográficas com equilíbrio de jogo:

• **Dano:** Não importa quão mortal seja uma técnica, o Mestre deve limitar seu bônus de dano a +2 (ou +1 por dado, se for melhor). Os que têm Mestre de Armas *já* recebem um bônus de dano, enquanto os lutadores desarmados podem

aprender Pontos Secretos. Eles simulam as devastadoras “técnicas secretas” dos mestres cinematográficos muito melhor do que enormes bônus de dano baseados em técnicas.

• **Movimento Adicional:** Em cenários com toques *chambara* ou *wuxia*, deve haver muitas técnicas que permitam aos guerreiros compensar o -4 para Avançar e Atacar. Para simular verdadeiramente esses gêneros, a *maioria* das técnicas deveria ter uma variação de Avançar e Atacar! Um ataque que obtém movimento adicional ao saltar, girar, saltar, etc., tem um redutor adicional de -1 — ou -2 se permitir acrobacias completas (veja *Ataque Aéreo*, pág. 100, e *Ataque Acrobático*, pág. 100).

• **Ponto de Impacto:** Contrariamente às regras para Ataques Direcionados (pág. 68), o Mestre pode permitir que os guerreiros eliminem completamente as penalidades de ponto de impacto comprando técnicas cinematográficas. Isso é *mortal* — imagine um espadachim que pode remover completamente o redutor de -9 para acertar os olhos ou o de -10 para frestas na armadura no crânio — mas *está* de acordo com grande parte da ficção de artes marciais.

• **Defesas do Oponente:** Os bônus nas defesas do alvo contra técnicas ofensivas podem chegar a +4 em jogos cinematográficos. Use isso para “golpes finais” exóticos que só funcionam contra oponentes que já estão derrotados e incapazes de se defender. Do outro lado da moeda estão técnicas míticas (ofensivas ou defensivas) que supostamente podem derrotar a defesa mais forte. Isso pode impor ao oponente um redutor de até -4 em seu Bloqueio, Esquiva e/ou Aparar.

• **Jogada de Ataque Própria:** Técnicas defensivas elaboradas podem conceder um bônus de +4 ou mais para acertar o inimigo após aparar seu ataque com uma penalidade proporcionalmente grande. Esta é uma excelente escolha para o bárbaro cinematográfico, cujo aparar em geral é pouco mais do que um golpe poderoso e cortante projetado para afastar a arma de seu oponente e levá-lo diretamente ao ataque.

• **Defesas Próprias:** Um guerreiro cinematográfico pode obter um bônus de até +4 em uma de suas defesas para uma técnica ofensiva elaborada que envolva atacar de alguma posição de guarda secreta... ou até -4 em todas as suas defesas ao fazer uma investida desesperada ou um golpe poderoso projetado para evitar retaliação matando o alvo. Ele pode receber entre +4 e -4 em outras defesas ao usar uma técnica defensiva igualmente extrema.

• **Benefícios Especiais:** Quase tudo é possível! Técnicas ofensivas que permitem compensar penalidades de Avançar e Atacar são particularmente comuns. Eles geralmente acrescentam uma penalidade adicional de -1 para se livrar do limite de NH em 9, e outro -1 para eliminar a restrição contra recuar posteriormente.

As técnicas defensivas podem desfrutar de benefícios igualmente extremos. Um exemplo clássico é a defesa contra ataques pelas costas sem ter Visão Periférica ou Visão 360 Graus. Este benefício concede um valor predefinido básico de -1, mais o -2 usual para o ângulo estranho. Uma técnica como essa pode exigir Noção do Perigo ou Precognição para ser usada.

• **Inconvenientes Especiais:** Existem pelo menos duas escolas de pensamento sobre este assunto. Algumas técnicas parecem pagar por sua eficiência sendo arriscadas. Elas oferecem muitos benefícios, além de inconvenientes assustadores que mantêm suas penalidades pelo uso no valor predefinido relativamente modestas. Até mesmo um iniciante pode tentar esses movimentos... mas *qualquer* fracasso é desastroso!

Outras técnicas não têm nenhum inconveniente especial — exceto, é claro, uma enorme penalidade do valor predefinido. Isso os coloca fora do alcance de iniciantes. Uma vez aperfeiçoadas, porém, elas são muito confiáveis e mortais.

O Mestre decide qual modelo usar. Ele pode usar o mesmo para cada técnica que projeta, variar sua abordagem de estilo para estilo ou deixar as coisas acontecerem onde puderem.

O Mestre também deveria ser mais tolerante sobre quais penalidades de combate uma técnica cinematográfica pode anular. A única regra rígida é que nenhuma técnica deve tornar possível compensar as penalidades do Golpe Rápido ou de várias tentativas de aparar no mesmo turno (reduzir essas penalidades é coisa para Treinado por um Mestre e Mestre de Armas, que são muito mais caros do que qualquer técnica); penalidades por distração, atordoamento, choque momentâneo por dano, etc. (ninguém passa tempo suficiente em nenhum desses estados para se acostumar e ficar *bom* em lutar nessa condição); e as penalidades pela escuridão ou invisibilidade (mas veja *Lutar às Cegas*, pág. MB208).



TÉCNICAS INÚTEIS

Algumas técnicas são quase inúteis em uma luta real. Elas *parecem* fazer sentido, mas simplesmente não funcionam na realidade — embora isso não as torne automaticamente cinematográficas ou descontraídas (veja *Técnicas Descontraídas*, pág. 88). Este é frequentemente o caso de técnicas secretas, muitas das quais são tão secretas que nunca foram testadas na hora da raiva (veja *Técnicas Secretas*, pág. 86).

Se o Mestre desejar, ele pode inventar técnicas que pareçam plausíveis com nomes intrigantes e fazer com que mestres inescrupulosos — ou ingênuos — se ofereçam para ensiná-las aos PdJs. Como essas técnicas não fazem nada de especial, ele pode

atribuir penalidades no valor predefinido, dificuldades e níveis máximos de forma mais ou menos aleatória.

Um aluno em potencial faz um teste baseado na IQ na perícia pré-requisito da técnica quando ele ouve falar ou testemunha a técnica pela primeira vez. Se o professor estiver sendo *deliberadamente* enganador, trate isso como uma Disputa Rápida, com o professor usando Lábia se estiver falando, ou sua perícia de combate se estiver demonstrando. Se o aluno tiver sucesso (ou vencer a Disputa), ele percebe que a técnica é falsa. Caso contrário, ele não tem certeza — o jogador deve decidir se vai gastar tempo e pontos para aprender a técnica, e o Mestre não tem obrigação de dizer a verdade.

Em um teste bem-sucedido, as técnicas ofensivas funcionam como ataques e as defensivas funcionam como defesas ativas. Mas eles são apenas isso: ataques e defesas comuns sobrecarregados com uma penalidade no valor predefinido. O Mestre deve balbuciar palavras, mexer em papéis e jogar dados em segredo sempre que a técnica for usada para dar a *impressão* de que algo mais está acontecendo.

Num sucesso decisivo, entretanto, a pura falta de lógica envolvida deixa o oponente desprevenido! Se o usuário da técnica estava tentando um ataque, ele faz um teste na *Tabela de Golpe Fulminante* três vezes e escolhe o resultado que mais gostar. Se ele estava tentando uma defesa, ele faz seu oponente fazer três testes na *Tabela de Erro Crítico* e escolhe qual resultado aplicar. Na verdade, ele obtém o benefício da vantagem Sorte nos testes nas tabelas — porque ele teve sorte!

CRIANDO TÉCNICAS PARA NÃO-HUMANOS

Pequenas diferenças fisiológicas entre humanos e não-humanos não implicam necessariamente em novas técnicas. É mais fácil usar técnicas humanas e simplesmente observar o impacto — se houver — de pequenas peculiaridades físicas. Traços Inerentes (pág. MB452) devem alterar apenas os efeitos especiais. Pequenas diferenças que tornam as técnicas mais eficazes não as alteram, mas se qualificam como qualidades raciais (assim como Pelagem, pág. MB101) em jogos do *Artes Marciais*; por exemplo, “Dedões Longos” é uma qualidade porque converte Golpe nos Olhos (pág. 75) de um ataque desagradável em um ataque *mortal*.

As principais partes do corpo — Braços Adicionais, Golpeadores, etc. — geralmente *exigem* novas técnicas. A maneira mais rápida de criar tais técnicas é começar com uma técnica humana e modificar seu valor predefinido e danos para refletir as capacidades das partes do corpo não-humanas em relação àquelas que a técnica considera. Por exemplo, uma cauda é um Braço Adicional que “soca” para causar dano GdP-1, enquanto uma perna tem um redutor de -2 na DX e chuta para causar dano GdP, portanto, ao adaptar chutes a golpes de cauda, o valor predefinido se torna dois pontos menos problemático, mas o dano diminui um ponto. Assim, uma “Caudada” baseada no Pisão (pág. 77) tem o valor predefinido com redutor de -1, não -3, e causa dano GdP, e não GdP+1.

Crie técnicas *sem* equivalente humano usando o sistema detalhado. Os modos de ataque padrão de uma parte do corpo são seus ataques básicos, com DX e dano efetivos conforme mencionado acima. Uma técnica que concede um ataque básico totalmente novo — por exemplo, agarrar com um Golpeador como chifres — tem um benefício especial e merece um redutor no valor predefinido de -1 como padrão.

Observações e exemplos adicionais aparecem em *Dentes* (pág. 115), *Rasteira* (pág. 78), e *Combate Corporal e Morfologia Corporal* (págs. 115–117).

CAPÍTULO QUATRO

COMBATE

O italiano usou sua adaga para afastar a espada de Adrian, e então contra-atacou com uma estocada de rapieira no coração dela. “Impacciato, inglese!”

Adrian habilmente saiu do alcance e alternou sua mão esquerda do ricasso para o punho, colocando 3 metros e 90 centímetros de aço entre ela e seu inimigo. “Sua língua é o uivo

dos cães, almofadinha. Só sei que você usa ouro suficiente para alimentar uma família durante um ano.”

“E terei ainda mais assim que coletar o prêmio pela sua cabeça”, retrucou o caçador de recompensas. Ele golpeou a lâmina estendida de Adrian com suas duas, mas a força dela e o peso da espada frustraram sua tentativa de desarmá-la.

“Você planeja cortar minha cabeça com sua pequena arma inadequada?” Adrian provocou, mantendo distância.

Foi a gota d’água. O rosto de seu rival ficou vermelho e ele se lançou sobre ela...

mas a infame “estocada aérea” simplesmente deslizou ao longo da lâmina de Adrian ao encontrar sua guarda.

Rodopiando, Adrian atrapalhou a aterrissagem de seu inimigo com um golpe de sua lâmina, fazendo-o cair de bruços.

Tocando suas costas com a ponta da espada, ela deu um ultimato: “Renda agora e você perderá apenas ouro”.

As técnicas de combate do Capítulo 3 e os estilos de luta do Capítulo 5 acrescentam uma profundidade significativa às habilidades dos guerreiros. Um artista marcial não faz simplesmente um teste de Caratê ou Terçado — ele usa sua experiência em Tae Kwon Do para lançar uma Voadora, ou seu treinamento em Esgrima para tentar um Ataque com Duas Armas. Porém, nem todas as opções de combate correspondem a técnicas e estilos. Muitas exigem extensões do próprio sistema de combate.

Todo este capítulo é um adendo aos Capítulos 11–14 do **Módulo Básico**. Ele expande as regras ali fornecidas para combate e ferimentos. Algumas dessas adições são altamente realistas, enquanto outras são extremamente cinematográficas, mas são todas *opcionais*. O Mestre decide quais regras se aplicam. É possível usar *tudo*... mas é mais divertido (e menos confuso!) usar apenas o subconjunto de material que se adapta ao gênero e ao nível de realismo da campanha.



MANOBRAS DE COMBATE EXPANDIDAS

Em um jogo do *Artes Marciais*, o Mestre pode permitir as seguintes possibilidades adicionais para as manobras de combate descritas nas págs. MB363–366. Essas opções complementam as do **Módulo Básico**, mas não as substituem. Salvo quando indicado o contrário, todos os benefícios e inconvenientes habituais da manobra subjacente ainda se aplicam — notadamente aqueles descritos em “Movimento” e “Defesa Ativa”.

Conforme explicado em *A Criação de Novas Técnicas* (págs. 89–95), algumas técnicas de combate são baseadas em manobras específicas; por exemplo, *Voadora* (pág. 82) é um Ataque Dedicado ou Ataque Total. Tais técnicas são novas opções para as manobras em questão, em pé de igualdade, mas distintas daquelas do **Módulo Básico**. Por exemplo, *Voadora* permite uma opção única de Ataque Total, Ataque Total (*Voadora*), que você não pode combinar com uma opção básica como Ataque Total (Forte) ou outra opção específica de técnica como Ataque Total (Giratório).

AGUARDAR

Aguardar exige que você aponte um evento específico e declare sua resposta com antecedência. O *evento* pode ser tão geral ou tão específico quanto você desejar. Você pode especificar: “Eu farei um Ataque contra Otto com minha rapieira se ele entrar no alcance à minha direita e disser uma palavra sequer”. No entanto, seria igualmente legítimo declarar: “Eu farei um Ataque contra Otto com minha rapieira se ele entrar no meu alcance” ou “Eu usarei minha rapieira para fazer um Ataque ao primeiro inimigo que estiver ao alcance”.

Sua *resposta* deve ser mais específica. Você deve apontar a manobra e a arma que pretende usar; por exemplo, “Eu farei um Ataque com minha adaga de esgrima” ou “Eu farei um Ataque Total (Forte) com minha rapieira”. Você não precisa nomear as opções ou técnicas de combate específicas; você pode decidir isso quando agir. Por exemplo, quando você for fazer o Ataque com sua rapieira, você pode escolher desarmar, perfurar os órgãos vitais, fazer um Golpe Rápido, etc.

As novas manobras Ataque Dedicado (pág. 98) e Ataque Defensivo (pág. 98) são respostas válidas. Se você escolher Ataque Dedicado, deverá especificar antecipadamente se será Determinado ou Forte.

Interromper Acertos

Foi frequente entre espadachins atacar um oponente *enquanto* ele ataca ou se prepara para atacar, a ideia é parar seu golpe e acertá-lo enquanto ele está empenhado em atacar. Existem muitas variações dessa tática, conhecidas como “ataque na preparação”, “corte de parada”, “interromper investida” e “cronometrar investida”. Tais manobras não se limitam às espadas; Bruce Lee (págs. 24–25) foi um defensor do “punho interceptador”. Para fins de jogo, o termo coletivo para esses movimentos é Interromper Acerto — apenas para distingui-los do “interromper investida” na pág. MB366.

Para tentar um Interromper Acerto, use a manobra Aguardar e declare que pretende atacar seu inimigo. Em vez de simplesmente atacar *primeiro*, o que permite que ele apare e continue com seu ataque, você ataca o ataque dele em um esforço para acertá-lo enquanto ele está na ofensiva e menos capaz de se defender. Já que você também *está* na ofensiva, esta é uma aposta: seu nível de habilidade contra o dele.

Você e seu oponente fazem os testes normalmente para acertar. Se vocês dois errarem, nada acontece. Se um acertar e o outro não, o lutador atingido defende com um redutor de -1... ou -3 se tentar aparar com a arma que usou para atacar. Se *ambos* acertarem, aquele com maior margem de sucesso defende normalmente enquanto o outro sofre a penalidade acima — mas em caso de empate, *ambos* sofrem essa penalidade!

Você pode fazer isso com uma arma desequilibrada (uma com um “D” em sua estatística Aparar) ou até mesmo uma que fique

despreparada após um ataque — e se isso acontecer, você *pode* tentar aparar a arma do seu inimigo. Isso ocorre porque seu Interromper Acerto e o Aparar são um único movimento, não duas ações distintas. Você não pode aparar após seu Interromper Acerto, entretanto.

Veja *Contra-Ataque* (pág. 71) e *Riposta* (pág. 125) para duas maneiras relacionadas de tirar vantagem de um atacante.

Aguardar Encadeado

Quando vários lutadores acionam manobras Aguardar simultaneamente — ou quase — é crucial saber *quem age primeiro*. Isso pode surgir em muitas situações, sendo as mais comuns:

- As ações de um combatente desencadeiam o Aguardar de outro, sua resposta desencadeia o Aguardar de outro... e assim por diante.
- Dois ou mais lutadores com Aguardar desejam atacar um ao outro.
- Mais de uma pessoa com Aguardar deseja afetar o mesmo alvo (pegar um objeto, contar golpe, etc.).

O Mestre poderia *decidir*, “Quem gritar primeiro, age primeiro”, mas isso seria injusto com jogadores tímidos que interpretam lutadores agressivos. Afinal, este é um jogo de interpretação! Abaixo está um método mais justo.

Primeiro, determine qual das partes aguardando deseja agir imediatamente. As *únicas* opções aqui — tanto para PdJ quanto para PdM — são “Eu prossigo” ou “Continuo aguardando”. Nenhuma qualificação é permitida!

Em seguida, faça uma Disputa Rápida. Cada lutador faz o teste de acordo com a pontuação que pretende usar: DX para pegar um objeto ou ativar um controle simples (por exemplo, apertar um botão), uma perícia de combate para atacar, um teste baseado em DX contra uma perícia técnica para operar controles complexos rapidamente, etc. Nem todos precisam usar o mesmo tipo de



Besta de Repetição

perícia. Por exemplo, se um presidiário está tentando esfaquear outro, seu possível alvo está tão próximo que ele poderia tomar-lhe a faca, e um guarda está parado perto de um botão que fechará a porta entre os prisioneiros — e todos os três estão em um Aguardar. — o primeiro faria um teste de Faca, o segundo, um teste de Luta Greco-Romana, e o terceiro, um teste de DX.

Modificadores: +1 por Reflexos em Combate; um bônus igual à Velocidade Básica (desprezando as frações); +2 para lutadores que não precisam se mover; +0 para aqueles que precisam dar apenas um passo, ou -1 por metro de distância para aqueles que precisam se mover mais (para um Ataque Total).

Aqueles que tiverem sucesso agem em ordem decrescente da margem de sucesso, então aqueles que fracassarem agem em ordem crescente de margem de fracasso. Os que empatarem agem simultaneamente de verdade; se eles atacaram uns aos outros, eles não poderão aparar com as armas que estão usando no ataque! Se a ação de um lutador mais rápido impossibilita a ação de um lutador mais lento, o mais lento perde sua ação (e seu Aguardar).

Se, a qualquer momento durante a sequência de ações determinada por esta Disputa Rápida, as condições se tornarem adequadas para acionar o gatilho de um Aguardar de um lutador anteriormente não envolvido, ele poderá tentar interromper — mas isso não é automático! Ele faz o teste exatamente como acima, mas com um redutor adicional de -2 por entrar tarde. Ele entra na sequência onde indica sua margem de sucesso ou fracasso. Se for antes da pessoa que ele está tentando interromper, ele a interrompe com sucesso. Caso contrário, ele apenas terá que esperar e correr o risco de perder a ação se ela se tornar impossível.

Noção do Tempo Ampliada: Se um ou mais dos envolvidos tiverem a vantagem Noção do Tempo Ampliada (pág. MB73), resolva suas ações primeiro usando o método acima. Então resolva para aqueles que não têm essa característica. Indivíduos com NTA e um Aguardar podem interromper aqueles que não possuem NTA a *qualquer* momento.

APONTAR

Você pode fazer uma manobra Apontar para melhorar suas chances em *Fogo Contínuo com Armas de Arremesso* (pág. 120) ou *Golpe Rápido com Armas de Arremesso* (págs. 120–121). Você deve declarar em qual oponente você está apontando. Seus bônus da pontaria (pela Precisão, turnos de Apontar, etc.) só se aplicam a ataques contra aquele adversário, não importa quantos ataques ou tiros você tiver. Para um Golpe Rápido, aplique a Precisão de cada arma separadamente à sua própria jogada de ataque.

Um guerreiro com a vantagem Arqueiro Heroico geralmente recebe o bônus da Precisão de sua arma *sem* uma manobra Apontar — veja pág. 44 para detalhes. Se ele escolher Apontar, ele recebe um bônus adicional de +1 para o primeiro segundo de Apontar, ou +2 para dois ou mais segundos de Apontar.

ATAQUE

Ao atacar com uma técnica, leia sua descrição! Muitas técnicas — especialmente as cinematográficas — *não* permitem uma manobra de Ataque comum. Eles só funcionam com Ataque Total, Ataque Dedicado ou Avançar e Atacar.

Observe também que, embora o Ataque permita “qualquer” defesa ativa, alguns ataques impedem um aparar posterior. Em particular:

- Se estiver usando uma arma que pode ficar *presa* (veja *Picaretas*, pág. MB406), você não poderá aparar até liberar a arma.
- Se você *segurar* ou *agarrar*, a mão (ou mãos) que você usou para isso não poderá aparar.

- Se você atacar usando uma arma que fica *despreparada*, ela não poderá aparar depois.

- Se você atacar usando uma arma *desbalanceada*, você não poderá aparar com ela naquele turno.

ATAQUE DEDICADO

A maioria das artes marciais ensina um contínuo de opções entre a total entrega ofensiva do Ataque Total e a defensividade pura da Defesa Total. A manobra Ataque é um bom meio-termo, mas o Mestre pode permitir duas novas manobras que permitam aos lutadores enfatizar o ataque ou a defesa sem abandonar completamente o outro. O *Ataque Dedicado* fica entre o Ataque e o Ataque Total, enquanto o *Ataque Defensivo* (abaixo) fica entre o Ataque e a Defesa Total. Em campanhas que usam essas regras, algumas técnicas de combate *exigem* que o usuário escolha uma dessas manobras em vez de Ataque.

O Ataque Dedicado representa um ataque agressivo, como um “soco com toda a força”, estocada (para uma estocada de extensão total, veja *Ataque Total (Longo)*, pág. 99), passada, ou golpe circular. O lutador deve usar um ataque preparado de combate corpo a corpo e escolher uma destas opções antes de atacar:

- **Determinado:** Faça um único ataque com um bônus de +2 para acertar.

- **Forte:** Faça um único ataque com o NH habitual e um bônus de +1 no dano. Isso se aplica apenas a ataques de combate corpo a corpo que causam dano GdP ou GeB baseado na ST — não para espadas de força, etc. A critério do Mestre, o bônus de dano pode aumentar para personagens com alta ST: adicione +1 ao dano a cada dois dados *completos* de dano básico, antes de outros modificadores.

Movimento: Passo ou dois passos. Um segundo passo impõe um redutor de -2 para acertar, tornando o modificador total +0 para Ataque Dedicado (Determinado) ou -2 para Ataque Dedicado (Forte). O movimento pode ocorrer antes ou depois do ataque. Um atacante que dá dois passos *pode* dar um passo, atacar e dar um passo novamente — uma tática conhecida como “atacar e recuar”.

Defesa Ativa: O atacante não pode aparar com a mão (ou mãos) que usou para atacar, bloquear se atacou com seu escudo ou capa, ou esquivar se chutou. Ele pode usar qualquer outra defesa, mas com um redutor de -2. Ele não pode fazer uma retirada.

ATAQUE DEFENSIVO

Isto representa um ataque cauteloso de “sondagem” feito a partir de uma posição de guarda completa, como um golpe com uma arma de ponta (incluindo um punho ou pé) ou um toque rápido e leve com uma arma em balanço. O lutador deve usar um ataque preparado de combate corpo a corpo. Ele recebe um modificador de -2 de dano, ou -1 de dano por dado, o que for *pior*, mas desfruta de defesas ativas aprimoradas — veja abaixo. Se ele tentar segurar ou agarrar, seu alvo recebe um bônus de +1 para se defender.

Movimento: Passo. O movimento pode ocorrer antes ou depois do ataque.

Defesa Ativa: Qualquer. Antes do atacante fazer o ataque, ele deve selecionar um benefício defensivo. Se atacar com uma arma balanceada (incluindo a mão ou um escudo), ele pode escolher +1 para Aparar com uma de suas armas ou +1 para Bloqueio. Ele *pode* atribuir o bônus à arma com a qual ataca. Se atacar com uma arma *desbalanceada* (uma com “D” em sua estatística Aparar), ele pode reivindicar +1 para Aparar ou Bloqueio com uma arma diferente, ou optar por aparar com a mesma arma, sem bônus, *apesar* de tê-la usado para o ataque. Se ele chutar, ele não recebe nenhum bônus para Bloqueio ou Aparar, mas terá +2 nos testes para evitar um Agarrar Perna (pág. 65) e nas jogadas de DX para evitar cair.

ATAQUE TOTAL

O Mestre deve permitir as quatro opções “básicas” de Ataque Total (Determinado, Duplo, Fintar e Forte) e a nova opção Longa abaixo com qualquer ataque de combate corpo a corpo que não as proíba especificamente. Em particular, um *lutador que agarra* pode usar Ataque Total para se mover até metade de seu Deslocamento para o combate corporal e segurar ou agarrar com um bônus de +4, agarrar duas partes do corpo, ou fintar e *depois* agarrar. Ele pode até usar o Ataque Total (Longo) para agarrar seu adversário a um metro de distância — embora não seja sensato dar espaço a um adversário armado para usar sua arma!

O Mestre também deve ser generoso e permitir a substituição de fintas por ataques. Ataque Total (Fintar) é apenas um Ataque Total (Duplo) que troca o primeiro ataque por uma finta, então não há razão para que um lutador não possa inverter a ordem: atacar primeiro e depois fintar para beneficiar um ataque posterior. Outras alternativas incluem usar o Ataque Total (Determinado) para fintar com um bônus de +4, e o Ataque Total (Longo) para fintar um adversário distante.

O Ataque Total é perfeito para simular ações cinematográficas. Ataque Total (Duplo) pode ser um golpe seguido por um corte giratório... ou um único ataque mortal “cortador de gargantas”, sendo as duas jogadas de ataque para refletir a dificuldade do feito, a chance de a vítima escapar no meio do ataque e o potencial dano em dobro. O Ataque Total (Forte) pode representar uma facada seguida por um giro da lâmina, um grande soco circular ou agarrar alguém e puxá-lo para um golpe. O Ataque Total (Longo) pode envolver jogar uma arma no inimigo e pegá-la quando ela ricochetear!

As opções de combate levam as coisas um passo adiante. Um guerreiro poderia escolher Ataque Total (Duplo) e fazer um Golpe Rápido ou Ataque com Duas Armas com um de seus dois ataques, dando-lhe *três* ataques (veja *Ataques Múltiplos*, págs. 126–128). Ou ele poderia usar o Ataque Total (Fintar) para fintar e depois fazer um Ataque Enganoso, desferindo um “golpe imparável”.

Um pouco de imaginação permite aos jogadores evitar longas listas de técnicas, desde que o Mestre seja flexível e os PdJs estejam dispostos a correr o risco de um Ataque Total.

Ataque Total (Longo)

Esta é a quinta opção de Ataque Total para combate corpo a corpo. Representa um salto ou estocada em extensão total. Dá ao lutador um metro adicional de alcance; por exemplo, ele poderia usar uma espada curta, que normalmente tem alcance de 1 metro, para atingir alguém a 2 metros de distância.

O Ataque Total (Longo) não tem efeito na jogada de ataque. Para ataques em GdP, também não há efeito no dano. Os ataques em GeB são mais desajeitados e sofrem um redutor de -2 de dano, ou -1 de dano por dado, o que for *pior*.

Como é habitual no Ataque Total, o atacante pode mover-se até metade do seu Deslocamento para a frente antes de atacar. Isto torna possível simular balestras e movimentos semelhantes para encurtar distâncias. Mesmo sem movimento, esta manobra pode ser útil para inclinar-se sobre ou sob uma barreira, ou sobre um lutador que esteja ajoelhado, sentado ou deitado. No entanto, o alcance adicional *não pode* ser usado para atacar por cima de lutador agachado ou em pé — através de seu hexágono, em combate tático — pois seu corpo atrapalharia o braço e o pé estendidos.

O atacante pode optar por terminar esta manobra agachado, o que representa uma estocada ampla com uma mão no chão para dar apoio (muitas vezes chamada de “estocada no chão”). Ele *não consegue* se apoiar com a mão que segura a arma usada para atacar; assim, seres com dois braços e armas de duas mãos não podem cair agachados. A mão de apoio não precisa estar vazia — ela pode

estar segurando um escudo, uma segunda arma, etc. Este agachamento exige um teste de DX. Um fracasso significa que o lutador acaba se *ajoelhando*; falha crítica significa que ele *cai*.

O Ataque Total (Longo) é incompatível com a Empunhadura Defensiva (págs. 111–112), que envolve segurar a arma *mais perto* do que o normal, e é mutuamente excludente com outras opções de Ataque Total (Determinado, Duplo, Fintar e Forte). Ele é compatível com a maioria das outras opções de ataque: Ataque Enganoso (pág. MB369), Ataque Telegráfico (pág. 109), Corte com a Ponta (pág. 111), Golpe Rápido (pág. MB370), etc.

Encontrão como Ataque Total

Um encontrão na vida real em geral é um Ataque Total em corrida total. Para refletir isso, os encontrões (incluindo derrubadas em mergulho, acometidas, e arremetida com escudo) desfrutam de uma relação especial com o Ataque Total: o atacante pode se mover até o Deslocamento *total*! Ele pode escolher a opção Determinado, Fintar ou Forte, mas não Longo — para mais alcance, faça uma derrubada em mergulho.

A opção Duplo é um caso especial. O atacante não pode bater duas vezes, mas *pode* lançar outro ataque de combate corpo a corpo antes do encontrão. Este primeiro ataque pode ser no alvo do encontrão (o encontrão representando a continuação corporal de um ataque de carga) ou em alguém que estava no caminho. Fazer qualquer um deles permite apenas *metade* do Deslocamento, como de costume para o Ataque Total.

AVALIAR

Avaliar proporciona *exatamente* os mesmos benefícios para Ataque Dedicado e Ataque Defensivo que oferece para as manobras listadas nas págs. MB364–365. Em campanhas com muito combate — como a maioria dos jogos do *Artes Marciais* — o Mestre pode querer usar as seguintes regras opcionais.

Combatendo Fintas e Ataques Enganosos

Se você está observando o ritmo e os movimentos do seu oponente para poder acertá-lo com precisão, é mais provável que você perceba *tudo* o que ele está fazendo — incluindo as ações dele contra você! A critério do Mestre, você pode usar seu bônus atual de Avaliar contra um inimigo para cancelar penalidades de defesa de qualquer finta ou Ataque Enganoso que ele tente contra você. Isso nunca pode resultar em um bônus líquido. Por exemplo, se você realizou dois turnos de Avaliar (para um bônus de +2 no NH) quando seu inimigo lança um Ataque Enganoso que lhe impõe um redutor de -4 para defender, você defenderia com apenas -2.

Isso se aplica apenas a Ataques Enganosos e fintas que ocorrem *enquanto* você está realizando a manobra Avaliar e apenas compensa penalidades para se defender contra aquele inimigo. Depois de atacá-lo usando seu bônus de Avaliar, você perde esse benefício secundário até Avaliar novamente.

Avaliar e Perícias Não Relacionadas ao Combate

Se você estiver prestando muita atenção a uma pessoa no campo de batalha, é mais provável que perceba qualquer coisa incomum ou perigoso sobre ela. Aplique seu bônus atual de Avaliar em testes de IQ para perceber que ela está pregando peças em você (veja *Truques Sujos*, pág. MB405); testes de Linguagem Corporal para determinar se ele está nervoso, drogado, em Fúria, etc.; Perícia Abrangente (Hoplologia) para identificar seu estilo de artes marciais; e testes de Observação para detectar Características Sobrenaturais, armas escondidas e outros itens “interessantes”. Isso se aplica apenas *enquanto* você realiza o Avaliar.

AVANÇAR E ATACAR

Você pode usar esta manobra com *qualquer* ataque de combate corpo a corpo — mordida, agarrão, chute, golpe com escudo, etc. — não apenas um ataque com as mãos ou uma arma de combate corpo a corpo. Se o seu ataque causar dano *GdP*, você pode substituir pelo dano do encontrão ($PV \times \text{velocidade}/100$), se for melhor. Por exemplo, um centauro com ST 18, PV 18 e Deslocamento 12 tem *GdP* de 1d+2, mas faz um encontrão por 2d, então seu Avançar e Atacar com uma lança (*GdP*+3 perf) infligiria 2d+3 perf, em vez de 1d+5 perf.

Para mais realismo, modifique as limitações de defesa em Avançar e Atacar da seguinte forma:

Defesa Ativa: Se você atacou usando um braço, você não pode usá-lo para aparar (se o ataque envolveu um punho, cotovelo ou arma) ou bloquear (se você usou um escudo ou capa). Se você usou qualquer outra parte do corpo (pé, cabeça, joelho, boca, canela, etc.) para atacar, você não poderá se esquivar. Você pode usar qualquer outra defesa, mas não pode bater em retirada. Essas restrições entram em vigor *após* você realizar sua jogada de ataque. Se alguém usar uma Aguardar para interromper sua manobra antes disso, você poderá defender normalmente e então finalizar sua manobra.

O Mestre deve considerar estender o redutor de -2 por “tentar fazer duas coisas ao mesmo tempo” a *todos* os testes de habilidade, exceto testes de defesa e resistência contra ataques inimigos. Por exemplo, isso modificaria os testes de DX para evadir-se ou impedir que alguém se evadisse *de você* (veja *Evadir*, pág. MB368), testes de Sacar Rápido, testes para permanecer em pé após sofrer uma projeção (veja *Projeção*, pág. MB378) e testes de Sentido para perceber algo em combate.

A maioria das opções de ataque de combate corpo a corpo (por exemplo, ponto de impacto) são compatíveis com Avançar e Atacar. Avalie as penalidades para elas *antes* de aplicar o limite no NH efetivo de 9. Golpe Rápido e Combinações *não* são permitidos, entretanto. O Ataque Enganoso também não é, a menos que você esteja fazendo um ataque que desconsidere o limite no NH (como um encontrão ou uma técnica cinematográfica como a Voadora Aérea), pois exige um NH efetivo final de pelo menos 10. Certos usos de esforço adicional em combate também são proibidos, incluindo Rajada de Golpes, Golpes Poderosos e Passo Gigante.

Esta manobra é desfavorável em combates corpo a corpo *realistas* devido às suas penalidades e limites. Nos jogos *cinematográficos* existem técnicas especiais que a torna mais atraentes.

Ataque Acrobático

Você pode usar qualquer um dos truques especiais descritos em *Movimento Acrobático* (págs. 101–103) como parte do movimento de um Avançar e Atacar. Os benefícios e inconvenientes de Avançar e Atacar se “acumulam” com os de seu feito acrobático. Você recebe um redutor adicional de -2 em sua jogada de ataque *e* em qualquer teste necessário para realizar a façanha — o preço de fazer duas coisas ao mesmo tempo!

Exemplo: Manfred deseja se balançar por 10 metros em uma corda e retalhar um dos guarda-costas do Duque Negro com seu sabre enquanto passa. Consultando *Balançar* (pág. 101), ele vê que um balanço de 10 metros exige um teste de Acrobacia com um redutor de -4, que se torna -6 com o -2 adicional para um Ataque Acrobático. Seu ataque tem o redutor habitual de -4 para Avançar e Atacar, mais outro -2 pela sua façanha; também fica em -6. Como este é um Avançar e Atacar, a jogada de ataque ajustada de Manfred não pode exceder 9 e ele não pode aparar bater em retirada depois... e graças ao seu balanço, sua próxima esquiva conta como uma Esquiva Acrobática, mas ele pode acabar no lugar errado ou até mesmo cair.

Ao criar uma técnica baseada em Ataque Acrobático, você deve especificar a opção específica de movimento acrobático que ela usa. Seu valor predefinido básico é -6: -4 pelo Avançar e Atacar mais -2 adicional pelo Ataque Acrobático. Adicione outro -1 para ignorar o limite de 9 no NH. Lembre-se de que todos os testes para a parte do movimento da técnica recebem -2.

Ataque Aéreo

Um pouco menos arriscado do que um Ataque Acrobático é um Ataque Aéreo: um Avançar e Atacar com um salto para uma distância adicional (*não* para evitar um obstáculo, se evadir de um adversário, etc.) logo antes do ataque. Você deve correr, saltar, e *então* atacar. Você não pode alterar a ordem; você precisa de uma corrida ininterrupta para ganhar impulso para o salto, e de um salto bem-sucedido para atacar.

Primeiro, corra até onde você planeja. Pode ser qualquer distância até o seu Deslocamento total. Na verdade, esta opção oferece poucos benefícios, *a menos* que você corra o Deslocamento total!

Em seguida, dê um salto em distância. Isso exige um teste de DX ou Salto. Um sucesso proporciona movimento adicional igual à distância do salto no final da corrida. Adicione o bônus para corrida, mas reduza *pela metade* a distância final para saltar em combate. Seu salto leva você na direção em que estava correndo. Um fracasso significa que você cai e seu turno acaba; você não pode atacar. Consulte *Salto* (pág. MB356) para detalhes.

Finalmente, lance seu ataque. Você pode atacar qualquer pessoa que puder alcançar a partir do seu ponto de aterrissagem. Esse ataque tem um redutor de -5 em vez do -4 habitual pelo Avançar e Atacar. As restrições usuais de Avançar e Atacar ainda se aplicam, como o NH máximo estar limitado a 9.

Muitas técnicas cinematográficas são Ataques Aéreos. Muitas vezes, eles cronometram o salto para melhorar o dano e se concentram tão fortemente no ataque que não possuem o limite de NH usual em Avançar e Atacar. Veja *A Criação de Novas Técnicas* (págs. 89–95) para aprender como criar técnicas como essa. No entanto, tais movimentos têm consequências terríveis se fracassarem — o atacante está tão empenhado em atacar que precisa de um golpe bem-sucedido para frear! Por exemplo, veja *Estocada Aérea ou Voadora Aérea* (pág. 85).

DESLOCAMENTO

Fora dos estilos de luta exclusivamente baseados no chão, os mestres das artes marciais exaltam as virtudes da mobilidade. Um ponto adicional de Deslocamento Básico ou um nível a menos de carga pode significar a diferença entre a vida e a morte. É por isso que os lutadores em treinamento muitas vezes correm tanto pela velocidade quanto pela resistência, e é por isso que mesmo os guerreiros que enfrentam armas perigosas podem entrar na batalha com armaduras leves ou sem armadura *nenhuma*.

Para dar aos artistas marciais com Deslocamento alto uma vantagem realista, o Mestre deve considerar o uso de *Movimento em Combate Tático* (pág. MB386) para a manobra Deslocamento, mesmo quando não estiver combatendo em um mapa de batalha. Diga aos jogadores a que distância os combatentes estão e aplique estritamente os custos de pontos de movimento para direção, posição, terreno, etc. Isso torna “encurtar a distância” de um inimigo empunhando uma arma de longo alcance — ou fugir de uma batalha perdida — tão dramático quanto acertar e evitar golpes.

Claro, Deslocamento serve principalmente para ir do ponto A ao B. Quase sempre é mais eficaz encurtar a distância selecionando Defesa Total (Esquiva Aumentada) para se mover pela metade do Deslocamento e receber um bônus de Esquiva, ou usando Avançar e Atacar para correr a toda velocidade e lançar um ataque. O Mestre deve conscientizar os jogadores sobre essas opções táticas e também acompanhar os custos de pontos de movimento para elas.

Lidando com Oponentes em Carga

A maneira mais eficaz de contra-atacar uma carga é um interromper investida (veja *Aguardar*, pág. MB366): Aguardar e então fazer um ataque de estocada contra um inimigo que tenta se aproximar. Você receberá um bônus de dano pelo movimento dele. Ele pode se defender, mas não pode bater em *retirada* se der mais que um passo em sua direção.

Abaixo estão outras opções. Elas dificultam a vida dos lutadores *chambara* e *wuxia* e não são especialmente adequadas para jogos cinematográficos.

Aparar

Você pode usar uma arma preparada de combate corpo a corpo para aparar uma tentativa de segurar, agarrar, encontrão (incluindo uma acometida ou derrubada em mergulho) ou qualquer outro ataque desarmado sem nenhuma penalidade especial à medida que seu atacante entra em combate corporal. O “peso da arma” efetivo em quilos é de ST/20 se ele segurar ou agarrar, ou ST/2 de outra forma.

Se você tiver sucesso, faça um teste de perícia com arma para ferir seu inimigo (com um redutor de -4 se ele usou Judô ou Caratê). Se sua arma só puder estocar, o sucesso infligirá dano GdP; caso contrário, use dano GeB. Isso conta como uma defesa, não como um ataque.

Veja também *Aparando Armas Pesadas* e *Aparar Ataques Desarmados* (pág. MB376).

Obstrução

Se alguém tentar evitá-lo pela frente (veja *Evadir*, pág. MB368) e você tiver uma arma de combate corpo a corpo que possa aparar, você poderá fazer um teste da perícia com arma em vez da DX na Disputa. Você evita que ele se evada se vencer ou empatar — mas se *vencer*, você o detém com sua arma! Isso conta como um ataque com essa arma. Encontre o dano como no *Aparar*, acima, e então divida-o ao meio (arredondado para baixo).

Manter um Oponente à Distância

Se uma tentativa de interromper investida, aparar ou obstrução resultar em nocaute (pág. MB420), seu adversário cairá atordoado. Seu turno termina. Se causar uma projeção (pág. MB378), ele deve usar movimento adicional para se reaproximar. Ele pode não ser capaz de alcançá-lo; ele poderia até cair!

Mesmo que não ocorra nem projeção nem nocaute, sua arma está no caminho. Se você infligiu dano com qualquer coisa que não seja uma arma de estocada por perfuração — ou se você infligiu o dano, mas não penetrou a RD — seu inimigo deve *vencê-lo* em uma Disputa Rápida de ST para se aproximar. Caso contrário, você o segura. Para continuar avançando, ele deve usar dois pontos de movimento para se desviar e seguir um caminho diferente.

Se você feriu seu inimigo com uma arma de estocada por perfuração, ela está *dentro* dele. Ele ainda pode gastar dois pontos de movimento para recuar e mudar de caminho. Alternativamente, ele pode tentar um teste de Vontade-3 — +3 para Hipoalgia ou -4 para Hiperalgia — para seguir avançando! Um sucesso aumenta o dano ao máximo possível do golpe original. Em seguida, encontre o dano máximo para *sua* arma usando o valor do GdP *dele*. Se isso exceder a RD nas costas dele, ele poderá continuar se movendo em sua direção e sua arma será considerada presa (veja *Picaretas*, pág. MB406).

Exemplo: Tibério corre 4 metros em direção a Rufus, que fica em interromper investida com sua lança. O dano de Rufus é 1d+3, +2 pela carga, indo para 1d+5. Ele obtém 8 pontos de dano, que perfura a armadura de RD 5 de Tibério e inflige 6 pontos de dano. Tibério faz um teste de Vontade-3 e avança. O dano máximo de Rufus era 11, o que causaria 12 pontos de dano. Tibério perde mais 6 PV. Tibério tem ST 13. Uma lança em suas mãos faria 1d+3. O dano máximo é 9. Isso excede a RD 5, então a lança sai pelas suas costas conforme ele avança!

Finalmente, em um jogo cinematográfico do *Artes Marciais*, os heróis são tão propensos a se mover saltando quanto correndo. Uma manobra Deslocamento permite que um lutador salte de uma posição inicial ou corra qualquer distância até seu Deslocamento total e *então* salte. Veja *Salto* (pág. MB356) para regras. Para economizar tempo de jogo, calcule as distâncias de salto em altura e em distância — tanto para saltos sem, quanto para com corrida — e anote os valores totais e os valores reduzidos pela metade para combate na planilha de personagem. Algumas opções adicionais de movimento chamativo aparecem abaixo.

Movimento Acrobático

As campanhas do *Artes Marciais* muitas vezes apresentam capoeiristas, ninjas e espadachins audaciosos que se movem acrobaticamente em combate para evitar obstáculos e surpreender os inimigos. Abaixo estão algumas façanhas clássicas para usar durante uma manobra Deslocamento. Depois de tentar qualquer uma dessas ações, sua *próxima* esquiva (apenas) é automaticamente uma Esquiva Acrobática (pág. MB375), independentemente de você ter usado ou não a perícia Acrobacia: você se esquiva com um bônus de +2 se sua proeza tiver sucesso, mas com -2 se fracassar.

Essas opções são chamativas, mas arriscadas, e obedecem às leis da física — o que as torna plausíveis em uma campanha realista. Para uma ação cinematográfica exagerada, veja *Luta Chambara* (págs. 128–130). Para versões acrobáticas das manobras Mudança de Posição e Fintar, veja *Levantar Acrobático* (pág. 104) e *Fintas com Perícias Não Relacionadas ao Combate* (pág. 103), respectivamente.

Balançar

Você pode se balançar em qualquer corda, lustre, etc., forte o suficiente para suportar seu peso (decisão do Mestre). Se estiver ao seu alcance ou você puder alcançá-lo com um passo, simplesmente segure-o e balance-se. Se estiver a mais de um metro acima de você, faça um teste de Salto para alcançá-lo. Um fracasso significa que você desperdiça seu turno saltando e errando; a falha crítica significa que você cai.

O comprimento do objeto determina até onde você pode se balançar. Independentemente do comprimento real dele, o comprimento *efetivo* não pode exceder a distância do seu ponto de suspensão ao chão. Você pode se balançar a uma distância de até 3/4 do comprimento em qualquer direção a partir de um objeto pendurado verticalmente. Se estiver aproximadamente 45° fora do eixo vertical, como uma cortina amarrada, você pode se balançar pelo dobro da distância, mas seu trajeto deve seguir a linha imaginária que passa pela sua posição inicial e pelo local onde o objeto *ficaria* pendurado verticalmente. Você pode desviar por até 10% da distância do balanço (mínimo um metro) para qualquer lado para evitar obstáculos.

Para fazer o balanço, faça um teste de Acrobacia com a penalidade de velocidade correspondente à distância percorrida (veja pág. MB550). Aplique outro redutor de -2 se estiver se balançando com as

pernas. Um sucesso permite que você balance e aterrisse em qualquer ponto ao longo do caminho. Um fracasso significa que você calculou mal e se balançou para um ponto aleatório no caminho — decida nos dados ou o Mestre escolhe. Em uma falha crítica, você *cai* em um local aleatório e sofre uma colisão com o solo; a velocidade é igual à distância máxima que você poderia ter percorrido.

Derrapagem

Para derrapar em terreno escorregadio, você deve ter se movido em direção a ele no último turno. Faça um teste de DX ou de Patinação baseado em DX com a penalidade de combate de terreno por piso ruim — geralmente -2 (pág. MB547) — a cada turno. Você pode se ajoelhar ou cair como uma ação livre sem afetar a velocidade. No primeiro turno da derrapagem, um sucesso permite que você derrape a distância percorrida em direção à área escorregadia no último turno; nos turnos posteriores, você percorre metade da distância do turno anterior (arredondado para baixo). Isso ocorre *em vez* da corrida, conforme descrito em *Piso Ruim* (pág. MB387). Um fracasso significa que você cai se estiver de pé, caso contrário você para. Uma falha crítica significa que você perde o controle e colide com o chão (veja *Objetos Imóveis*, pág. MB431).

Deslizamento pelo Corrimão

Faça um teste com seu melhor nível entre DX-2 ou Acrobacia-2 para deslizar pelo corrimão com Deslocamento 5, independentemente do seu valor de Deslocamento. Isso considera uma posição sentada. Faça um teste de Acrobacia-8 se estiver em pé! Em ambos os casos, você pode deslizar até acabar o corrimão, mas deve fazer esse teste uma vez por turno.

Um fracasso significa que você escorrega e cai na escada em um ponto aleatório ao longo do caminho; o Mestre pode decidir nos dados ou simplesmente escolher um local. Uma falha crítica significa que você *cai* em um ponto aleatório, cai de cabeça nas escadas e sofre uma colisão com o chão com Deslocamento 5 — ou com Deslocamento 7, se você estiver de pé. Se o corrimão tiver espaço aberto em um dos lados, jogue 1d em caso de falha crítica. Em 1-3, você cai do lado da escada como de costume; em 4-6, você passa *pelo* corrimão, caindo para o lado aberto, e sofre o dano da queda!

Evadir

Você pode substituir DX por Acrobacia ao evadir-se durante uma manobra Deslocamento (veja *Evadir*, pág. MB368). Especifique o que você está fazendo: caindo por entre as pernas do adversário, rolando por cima de seu ombro, etc.

Se a distância do seu salto em altura — com qualquer bônus pela corrida, mas *reduzida à metade* pelo uso em combate — exceder a altura do seu oponente, você pode tentar evadir-se saltando sobre ele. Neste caso, use Salto no lugar da DX.

Em qualquer caso, se você vencer a Disputa Rápida, você se evadirá e poderá continuar se movendo. Se você empatar, seu inimigo o impedirá. Mas se você *perder*, você não consegue escapar e sofre +1 de dano se seu adversário conseguir acertá-lo antes do seu próximo turno — você saltou direto para o ataque dele!

Girar

Se você usar mais da metade de seus pontos de movimento, você normalmente poderá mudar a direção em apenas um lado do hexágono (veja *Mudanças de Direção*, pág. MB387). Para girar para *qualquer* direção no final do seu turno, faça um teste

de Acrobacia ou Corrida baseado na DX com a penalidade de velocidade pela distância que você percorreu naquele turno. Veja a tabela da pág. MB550; por exemplo, com Deslocamento 5 a penalidade seria -2. Um fracasso significa que você acabará virado para uma direção aleatória; jogue 1d. Uma falha crítica significa que você cai.

Você também pode girar no final de uma derrapagem. Para fazer isso, *troque* o teste pelo explicado em *Derrapagem* (acima), mas aplique a penalidade de velocidade por girar ao teste. Um fracasso ou uma falha crítica são como na derrapagem.

Piruetas

Você pode tentar fazer uma estrela, rolar ou outra forma de pirueta com Deslocamento total. Faça um teste de Acrobacia sem modificadores. Se obtiver sucesso, qualquer um que fizer um ataque à distância contra você deve adicionar seu Deslocamento à distância, ao contrário dos *Ataques à Distância contra Alvos Humanos* (pág. MB373).

Um fracasso significa que você receberá apenas metade do seu Deslocamento e nenhum benefício especial. Uma falha crítica significa que você *cai* e não vai a lugar nenhum!

Tic-Tacs

Um “tic-tac” é um salto durante a corrida em uma superfície vertical, seguido por uma pisada na parede e um empurrão para impulsioná-lo para cima e para o lado oposto. Isso exige um teste do maior valor entre Acrobacia-4 ou Salto-4. Um sucesso dá a você uma altura igual a 1/4 da distância do salto *em distância* (pág. MB356) e permite que você se afaste da parede na mesma distância horizontalmente. Reduza pela metade as distâncias em combate. Um fracasso significa queda da mesma altura; uma falha crítica inflige o dano máximo da queda.

Se isso o colocar em contato com outra superfície (por exemplo, uma parede paralela), você poderá pegar impulso novamente como pé. Use as mesmas regras, mas receba uma penalidade adicional de -2. A “corrida” para calcular a distância é a distância horizontal do seu último tic-tac (em metros, arredondada para baixo). Você pode continuar quicando entre as paredes — com redutor de -2 por tic-tac — até que seu movimento acabe em uma parede, ou que você ganhe altura igual ao Deslocamento Básico/2 metros.

Depois de parar, você pode tentar qualquer coisa permitida após um movimento acrobático, incluindo um Ataque Acrobático (pág. 100). Você pode tentar superar um obstáculo, se estiver alto o suficiente; veja *Transportar com Salto e Mergulho* (pág. 103). Em ambos os casos, aplique a penalidade cumulativa para tic-tacs se isso for pior que o modificador usual para movimento.

Exemplo: David tem Deslocamento Básico 6. Ele corre 4 metros e pisa empurrando na parede de um beco com um teste de Acrobacia-4. A distância do salto em distância é (2 × Deslocamento Básico) - 90 cm, mas ele adiciona 4 ao Deslocamento Básico pela corrida, dando 5,10 m. Ele voa $5,10/4 = 1,27$ m horizontalmente e ganha 1,27 m de altura. Ele bate na parede oposta, a 80 cm de distância, e pula novamente. Seu ponto de partida está a apenas 1 metro de seu tic-tac anterior. O teste será Acrobacia-6. Ele consegue. Isso dá 3,3 m, que o lança $3,3/4 = 83$ cm através do beco — não longe o suficiente para impedir um terceiro tic-tac — e dá a ele 0,83 m a mais de altura, ou 2,1 m no total. Ele agora pode mergulhar em uma abertura a 1,80 m do chão. Ele faz um teste de Acrobacia-6 e passa.



Bagh-Nakh

Transpor com Salto e Mergulho

Qualquer um pode rastejar para baixo de uma mesa, subir o capô de um carro, etc., em dois turnos, conforme explicado em *Saltos Durante o Combate* (pág. MB356). Para transpor tal obstáculo sem parar, você deve correr pelo menos dois metros na direção dele para ganhar impulso, ter um ou mais pontos de movimento restantes e tentar uma Acrobacia. Este teste sofre um redutor de -4 para mergulhar através de uma janela ou para se dobrar e rolar entre um obstáculo alto e um baixo, como dois canos ou feixes de laser.

Um sucesso significa que você passa por baixo, transpassa com um salto, ou mergulha através do obstáculo. Isso custa um ponto de movimento — mas se ainda tiver algum movimento restante, poderá continuar se movendo. Você *pode* tentar esta façanha novamente no mesmo turno, mas com um redutor cumulativo de -2 por tentativa após a primeira.

Um fracasso significa que você cai sob ou por cima do obstáculo, mas consegue evitar o dano por colisão. É claro que cair “sobre” chamas ou lasers mortais ainda machuca! Uma falha crítica significa que você colide com o obstáculo, sofre dano por colisão (veja *Colisões e Quedas*, pág. MB430) se ele for sólido e termina seu turno deitado na frente dela.

FINTAR

A capacidade de um lutador de perceber e reagir a artimanhas em combate é, realisticamente, uma questão de experiência. Tem pouco a ver com a arma que ele tem em mãos! Se o Mestre não se importar com um pouco mais de complexidade, ele deve considerar permitir a todos os combatentes *resistir* (mas não iniciar) a fintas usando o *melhor* NH entre as perícias Armas de Combate Corpo a Corpo ou de combate desarmado.

Exemplo: Baajikiil, o mestre da lança, tendo quebrado sua lança no osso esterno de um adversário, rapidamente apanha a maça do oponente. Ele tem Lança-18, mas deve empunhar a maça usando o valor predefinido de Maça/Machado... um insignificante NH 8. Ele ainda tem seu confiável escudo, que ele usa com Escudo-16. Se ele tentar fintar, ele faz o teste com o NH 8 com a maça ou 16 com o escudo — sua perícia Lança não ajuda. Entretanto, se ele *resistir* a uma finta, ele o fará com NH 18. Ele pode não saber muito sobre acertar pessoas com uma maça, mas ele é um lutador veterano e não será facilmente enganado!

Da mesma forma, aqueles que conhecem alguma especialização da técnica Fintar (págs. 74–75) podem usá-la para *resistir* a fintas, bem como para executá-las. Seu conhecimento sobre enganações no combate os torna muito menos propensos a cair em tais truques.

Batidas

Um lutador forte pode tentar derrubar a guarda do inimigo em preparação para um ataque. Isso é uma *Batida*. Uma opção para um ataque preparado de combate corpo a corpo que exige uma manobra Fintar. Ao contrário de uma finta, um Batida deve ter como alvo uma defesa específica:

- Se o lutador bloqueou ou aparou com sucesso um ataque *imediatamente antes* deste turno, ele pode usar o membro, escudo ou arma com a qual defendeu para fazer a Batida. Ele deve mirar na arma ou escudo contra o qual defendeu — ou na guarda desarmada de seu inimigo, se o inimigo atacou desarmado.

- Se o lutador atacou seu inimigo *neste* turno ou no turno *imediatamente anterior*, e seu oponente bloqueou ou aparou com sucesso, ele pode tentar uma Batida com o ataque que acabou de usar. Ele deve mirar na arma ou no escudo que seu adversário usou para se defender — ou na guarda desarmada de seu rival, se o inimigo se defendeu desarmado.

- Se o lutador tiver seu adversário agarrado usando suas mãos ou com uma arma (via Envolver, Enganchar, etc.), ele pode mirar na Esquiva ou na guarda desarmada de seu oponente, desequilibrando-o ou mantendo-o no lugar.

Resolva a Batida como uma Disputa Rápida de perícias de combate corpo a corpo. Ela funciona como uma finta, mas quem a inicia faz o teste de habilidade baseado na ST. Sua vítima pode tentar um teste de habilidade baseado na DX para romper o contato, ou um teste baseado na ST para enfrentar força com força.

Se o agressor vencer, sua margem de vitória diminui a defesa visada como uma finta faria. Uma Batida contra uma arma ou escudo afeta seu Aparar ou Bloqueio, um em um guarda desarmado penaliza *todas* as tentativas de aparar desarmado e, claro, Batidas contra a Esquiva afetam a Esquiva. Essa defesa afetada fica com a penalidade contra ataques de *qualquer um!* Não há efeito em outras defesas. A penalidade dura até o final do próximo turno do lutador que fez a Batida.

Fintas com Perícias Não Relacionadas ao Combate

Alguns estilos incluem uma Qualidade do Estilo que permite que uma perícia não relacionada ao combate faça uma finta. O Mestre decide quais perícias são capazes de fintas, Batidas e Ardis, e quais pontuações são usadas para resistir a essas manobras. Acrobacia, Dança e perícias similares exigem um teste comum baseado na DX por parte daquele que tenta fazer a finta. Seu oponente resiste com um teste de habilidade de combate padrão baseado na DX. Perícias exóticas, por outro lado, podem até envolver Vontade ou HT; por exemplo, uma Falcatrua com Sex Appeal colocaria a perícia Sex Appeal baseada na HT do iniciador contra um teste de perícia de combate baseado na Vontade de seu adversário!

Falcatruas

Um guerreiro sagaz às vezes pode fazer com que seu inimigo baixe a guarda através de táticas inteligentes em vez da destreza (uma finta) ou pelo poder (uma Batida). Tal estratégia é chamada de *Falcatrua* e exige uma manobra Fintar.

Uma Falcatrua envolve uma Disputa Rápida de perícias de combate, como uma finta. No entanto, é um truque sujo (pág. MB405) — e como a maioria desses truques, é baseado na IQ. O malandro faz um teste de habilidade baseado na IQ em vez do teste usual baseado na DX. Seu oponente pode escolher resistir com um teste de habilidade baseado na Per (que representa ser desconfiado), um teste padrão baseado na DX (para colocar sua arma de volta em posição) ou de sua perícia Tática. Trate isso como uma finta para todos os outros propósitos.

Fintas Defensivas

Você pode usar uma finta (incluindo uma Batida ou uma Falcatrua) para dificultar o ataque do inimigo, em vez de enfraquecer suas defesas. Isto é útil quando o seu oponente é menos habilidoso que você, mas tem uma arma contra a qual você preferiria não se defender — por exemplo, uma espada de força quando você está armado com uma lâmina convencional. Faça a tentativa normalmente. Se você vencer, você inflige uma penalidade no próximo teste de ataque do seu oponente contra você, *em vez* de no próximo teste de defesa dele contra você. Isso afeta todos os testes de ataque dele, se ele está tentando ataques múltiplos.

Detectando Fintas

O Mestre *não deve* informar aos jogadores quando um PdM faz uma finta ou uma Falcatrua bem-sucedida contra um PdJ. Ele deve fazer todo o possível para convencê-los de que o PdM errou por pouco. Da mesma forma, o Mestre não deve abusar de sua onisciência e fazer com que os PdMs fujam de fintas bem-sucedidas dos PdJs. Por definição, o alvo de uma finta não sabe que foi enganado! Um observador que faça uma manobra Concentrar e um teste bem-sucedido de Tática ou Linguagem Corporal (para “ler” um dos lutadores envolvidos) pode perceber o que está acontecendo... mas isso não deveria ser automático.

Uma maneira de remover a tentação de agir com base no conhecimento externo aos personagens, é fazer com que todos os combatentes *declarem* fintas e Falcatruas quando os executam... mas *fazer* a Disputa Rápida um instante antes do ataque que ela afetaria. Trate a Disputa Rápida e a jogada de ataque como uma ação única. Ninguém pode acionar uma manobra Aguardar no meio da ação! Lutadores apreensivos são livres para fugir todos os oponente que se tornarem complicados, mas não podem reagir seletivamente a fintas *bem-sucedidas*.

Por outro lado, uma finta ou Falcatrua *fracassada* se torna óbvia. O mesmo vale para *qualquer* Batida, bem-sucedida ou não — ela não é uma manobra sutil!

No entanto, é possível estar pronto para uma finta. Se seu oponente estudou um ou mais estilos e você tem Familiaridade com o Estilo (pág. 49) com *todos* eles, você tem uma boa ideia dos tipos de truques que ele provavelmente tentará. Isso reduz a penalidade de defesa em -1. Conforme discutido em *Avaliar* (pág. 99), se você estiver realizando uma manobra Avaliar contra alguém que o fintou com sucesso, seu bônus de Avaliar atual compensa a penalidade de defesa. Esses efeitos são cumulativos e compensam fintas ofensivas e defensivas, Batidas e Falcatruas, mas nunca podem resultar em um *bônus* líquido.

MUDANÇA DE POSIÇÃO

Você não precisa de uma manobra Mudança de Posição para assumir uma posição mais abaixada a fim de *segurar*, *agarrar*, *imobilizar*, *empurrar*, dar um *encontro* ou *golpear* no alcance C. Se fizer um desses ataques como parte de uma manobra Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Total, ou Avançar e Atacar, você pode realizar uma das seguintes mudanças de posição como parte da parte de movimento de sua manobra:

- *Mergulhe para a frente para passar da posição de pé para ajoelhado, rastejando ou deitado de bruços*. Isso conta como todo o seu passo se estiver fazendo um Ataque ou Ataque Dedicado. Custa um ponto de movimento se você fizer um Ataque Total ou Avançar e Atacar, e deve ocorrer no final do seu movimento. Por exemplo, se você tivesse Deslocamento 6, você poderia correr 3 metros para o Ataque Total ou correr apenas 2 metros e mergulhar para deitar de bruços. Em um mapa de batalha, se você acabar rastejando ou de bruços, a parte superior do seu corpo termina no hexágono frontal de sua escolha.

- *Mergulhe para a frente para passar de ajoelhado para rastejando ou deitado de bruços*. Isso consome todo o seu movimento em todos os casos. A parte superior do seu corpo termina no hexágono frontal de sua escolha.

- *Caia para trás para passar da posição de pé para sentado ou deitado de costas*. Isso consome todo o seu movimento se você fizer um Ataque, Ataque Total, ou Ataque Dedicado. Custa um ponto de movimento se você fizer um Avançar e Atacar, e deve ocorrer no final do seu movimento. Se você passou a ficar deitado de costas, a parte inferior do seu corpo termina no hexágono frontal de sua escolha.

- *Caia para trás para passar de ajoelhado ou sentado para deitado de costas*. Isso consome todo o seu movimento em todos os casos. A parte superior do seu corpo termina no hexágono lateral ou traseiro de sua escolha.

Para se jogar no chão defensivamente no turno de um oponente, use as regras em *Opções de Retirada* (págs. 123–125) ou *Defesa de Queda* (pág. 117).

Levantar Acrobático

Se estiver *deitado de bruços* ou *de costas*, você pode tentar dar um kip-up, um pulo, ou rolar de um jeito que o leve diretamente para a posição *de pé*, sem assumir primeiro uma posição rastejando, ajoelhado ou sentado. Isto exige uma manobra Mudança de Posição; você não pode fazer isso como o “passo” de outra manobra.

Faça um teste de Acrobacia-6 com uma penalidade adicional igual ao nível de carga. Um sucesso significa que você termina seu turno de pé; em caso de sucesso decisivo, você *pode* usar isso como o passo do Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Fintar, ou Preparar. Um fracasso significa que você termina seu turno sentado (*não* ajoelhado nem rastejando); uma falha crítica significa que você permanece deitado de bruços ou de costas.

Se estiver *sentado* ou *rastejando*, você pode tentar ficar *de pé* como um passo — exatamente como se estivesse passando de ajoelhado para de pé. Faça um teste de Acrobacia-6 menos o nível de carga. O sucesso permite que você se levante e execute qualquer manobra que permita um passo. Um fracasso significa que você fica de pé, mas conta como uma manobra de Mudança de Posição e seu turno termina. Em caso de falha crítica, você cai!

Em ambos os casos, você pode optar por “ficar de pé” em uma posição agachada — útil ao se levantar sob fogo inimigo.

Essas regras pressupõem que você se levanta defensivamente. Você pode optar por ir “com tudo”. Isso concede um bônus de +4 para Acrobacia, mas priva você de defesas ativas! Se estiver deitado, qualquer sucesso — mesmo um sucesso decisivo — significa *apenas* uma rápida mudança de posição. Se estiver sentado ou rastejando, sua única opção após um sucesso é um Ataque Total.

Posições, Pontos de Impacto, e Técnicas

Realisticamente, a posição de um lutador influencia os ataques que ele pode tentar, tornando alguns impossíveis e enquanto facilita ou dificulta outros. Os modificadores de posição e pontos de impacto no *Módulo Básico* são *genéricos*. Geralmente funcionam bem, mas não cobrem todas as situações possíveis. Por exemplo, a penalidade de -4 para estar deitado e -5 para acertar o rosto sugerem que um homem deitado pode acertar um inimigo em pé no rosto com um redutor de -9. Ele provavelmente consegue — com uma espada. Ele não deveria poder nem tentar fazer isso com uma faca ou com um soco, a menos que tenha Elasticidade!

O Mestre é livre para atribuir um modificador a qualquer ataque que considere ser mais fácil ou mais difícil a partir de uma determinada posição, e para proibir aqueles que pareçam ridículos. Abaixo estão regras detalhadas para quem gosta de realismo extremo. Eles consideram dois lutadores com Modificadores de Tamanha que diferem em não mais que ± 1 . Para diferenças mais extremas de MT, use *Combate em Níveis Diferentes* (pág. MB402).

Todos esses modificadores são cumulativos entre si e com os modificadores padrão de posição, ponto de impacto e técnica. Por exemplo, se um lutador sentado se apoia nas mãos e chuta no rosto de um adversário em pé, ele recebe o redutor habitual de -2 por estar sentado, -2 por chutar e -5 por mirar no rosto... e um *adicional* de -1 para acertar o rosto e -1 para chutar, pois ele está sentado.



De Pé

+0 para atacar/+0 para defender

Efeitos de Ponto de Impacto: Remova -1 da penalidade de ponto de impacto para atacar o pescoço, rosto, olho ou crânio de um homem ajoelhado ou sentado, ou para chutar a perna ou o pé de um homem de pé.

Ataques Proibidos: Nenhum.

Ataques Modificados: Socos e ataques com armas de combate corporal (alcance C) contra inimigos que estão deitados exigem que o atacante se incline e fique quase agachado, o que impõe um redutor de -2 para acertar. A Cotovelada e Joelhada não alcançam aqueles que estão deitados — use Cotovelada em Queda e Joelhada em Queda. A Cabeçada também não pode atingir oponentes que estão deitados e tem um redutor de -2 para acertar mesmo contra inimigos ajoelhados, sentados ou rastejando. Usar a Tesoura ou as técnicas de agarrar em *Usando as Pernas* (pág. 79) força o atacante a cair.

Ajoelhado

-2 para atacar/-2 para defender

Efeitos de Ponto de Impacto: Remova -1 da penalidade de ponto de impacto para atacar os pés, pernas ou virilha de um homem de pé, mas adicione -1 para acertar seu pescoço, rosto, olhos ou crânio.

Ataques Proibidos: Todos os chutes, Bate-Estaca, Joelhada, Joelhada em Queda, Quebracostas, Tesoura, e qualquer Rasteira usando uma perna.

Ataques Modificados: A Cotovelada em Queda causa -1 de dano e só pode atingir alguém que esteja rastejando ou deitado. A Cabeçada tem um redutor de -2 para acertar um oponente que está rastejando ou deitado — e contra um oponente de pé, ela só pode atingir as pernas ou a virilha. As técnicas em *Usando as Pernas* (pág. 79) só podem atingir as pernas de um homem de pé.

Sentado

-2 para atacar/-2 para defender

Observação: Se estiver sentado em algo (por exemplo, uma cadeira), aplicam-se as regras em *Lutar Sentado* (pág. 86).

Efeitos de Ponto de Impacto: Remova -1 da penalidade de ponto de impacto para atacar os pés, pernas ou virilha de um homem de pé, mas adicione -1 para acertar seu pescoço, rosto, olhos ou crânio.

Ataques Proibidos: Chutes em suspensão (Chute em Salto com Vara, Voadora, Voadora Aérea, Voadora com os Dois Pés, etc.), Bate-Estaca, Chute Para Trás, Joelhada em Queda, Quebracostas, e qualquer tipo de encontrão.

Ataques Modificados: As regras em *Ajoelhado* também se aplicam aqui. Além disso, a Cotovelada não pode atingir o pescoço, rosto, olhos ou crânio de um homem de pé. A Joelhada, qualquer Rasteira usando uma perna e todos os chutes permitidos ficam desajeitados e recebem um redutor adicional de -1 nas jogadas de ataque e dano. Chutes para baixo (Chute Descendente, Pisão, etc.) só podem atingir oponentes que estão rastejando ou deitados, ou os pés de um inimigo de pé, e têm um redutor de -1 de dano.

Rastejando

-4 para atacar/-3 para defender

Efeitos de Ponto de Impacto: Remova -2 da penalidade de ponto de impacto para atacar os pés ou pernas de um homem de pé, mas adicione -2 para acertar seu pescoço, rosto, olhos ou crânio.

Ataques Proibidos: Bate-Estaca, Cotovelada em Queda, Joelhada em Queda, Quebracostas, Soco de Duas Mãos, Tesoura, qualquer Rasteira usando uma perna, todos os chutes exceto Chute Para Trás e golpes com arma no alcance 1+.

Ataques Modificados: A Cotovelada fica desajeitado, e tem um redutor adicional de -1 para acertar e não pode atingir o pescoço, rosto, olhos ou crânio de um homem de pé. Contra um inimigo em pé, a Cabeçada só pode atacar a virilha, pernas ou pés. A Joelhada só pode atingir um oponente deitado, as pernas ou pés de um homem sentado, ou os pés de um homem de pé. As técnicas em *Usando as Pernas* (pág. 79) só podem atingir as pernas de um homem de pé.

Deitado de Costas

-4 para atacar/-3 para defender

Efeitos de Ponto de Impacto: Remova -2 da penalidade de ponto de impacto para atacar os pés ou pernas de um homem de pé, mas adicione -2 para acertar seu pescoço, rosto, olhos ou crânio.

Ataques Proibidos: Chutes em suspensão (conforme explicado em *Sentado*), Bate-Estaca, Chute para Trás, Cotovelada em Queda, Joelhada em Queda, e Quebracostas.

Ataques Modificados: Cotovelada e Cabeçada não podem atingir nenhuma parte de um homem de pé, exceto seus pés ou pernas, e não podem atacar o pescoço, rosto, olhos ou crânio de uma pessoa que não esteja rastejando ou deitada. A estabilidade remove -2 da penalidade para chutes permitidos e Rasteiras com as pernas, mas a falta de alavancagem impõe um redutor de -1 no dano. Joelhadas, socos e ataques com armas de combate corporal (alcance C) não podem atingir acima da virilha de um homem de pé.

Deitado de Bruços

-4 para atacar/-3 para defender

Efeitos de Ponto de Impacto: Remova -2 da penalidade de ponto de impacto para atacar os pés ou pernas de um homem de pé, mas adicione -2 para acertar seu pescoço, rosto, olhos ou crânio.

Ataques Proibidos: Bate-Estaca, Cotovelada em Queda, Joelhada em Queda, Quebracostas, e todos os chutes, exceto o Chute Para Trás.

Ataques Modificados: Cabeçada, Cotovelada, e Joelhada não podem atingir nenhuma parte de um homem de pé, exceto seus pés, e não podem atacar o pescoço, rosto, olhos ou crânio de qualquer pessoa que não esteja rastejando ou deitada. Socos e armas de combate corporal não podem atingir nada acima da virilha de um homem de pé. As técnicas em *Usando as Pernas* (pág. 79) só podem atingir as pernas de um homem de pé.

PREPARAR

As regras especiais para armas de combate corpo a corpo neste capítulo se aplicam somente quando você tiver uma arma preparada. Depois de realizar uma manobra Preparar para sacar uma arma — ou fazer um teste de Sacar Rápido para fazer o mesmo — ela permanece preparada até que:

- *Você a perde.* Isso acontece se você deliberadamente a soltar, arremessar, ou dar a alguém; um inimigo tentar segurar ou agarrar para fazer você deixá-la cair (veja *Combate Desarmado*, pág. MB370); você aparar uma arma pesada o suficiente para quebrar ou derrubar a sua própria (veja *Aparando Armas Pesadas*, pág. MB376); um oponente quebrar ou derrubar sua arma com sucesso (veja *Golpes Visando a Arma do Oponente*, pág. MB400); você sofrer nocaute (veja *Nocaute e Atordoamento*, pág. MB420); ou um golpe fulminante ou erro crítico desarmar você (veja *Sucesso Decisivos e Falhas Críticas*, pág. MB556).

- *Você perde o controle dela.* Isso pode ocorrer se um inimigo tentar, mas não conseguir desarmá-lo (pág. MB401), ou devido a um erro crítico (pág. MB556). Isso sempre acontece se sua arma tiver um “ $\ddagger$ ” em sua estatística de ST e você a usar para atacar, a menos que você seja extremamente forte (veja *ST*, pág. MB270), ou se sua arma ficar presa (veja *Picaretas*, pág. MB406).

• *Você a guarda.* Isso normalmente exige duas manobras Preparar para uma arma de combate corpo a corpo; veja pág. MB383.

Assim, uma arma que está preparada *permanece* preparada até que um dos eventos acima ocorra, enquanto uma arma que não esteja preparada *permanece* despreparada até que você faça uma manobra Preparar para remediar a situação. A maioria dos outros eventos em combate — ser atingido, mudar de posição, sofrer choque, etc. — não tem efeito na prontidão da arma.

Há situações, porém, em que você pode realizar uma manobra Preparar para uma arma *preparada*:

- *Para ajustar o alcance.* Conforme observado em *Alcance* (pág. MB269), se sua arma tiver mais de um alcance marcado com um asterisco (*) em sua estatística de Alcance, como uma alabarda, você precisará de uma manobra Preparar para selecionar um alcance diferente daquele que você está atualmente usando.

- *Para alternar a empunhadura.* A empunhadura “regular” usa as regras de combate conforme escritas e é melhor para a maioria das situações. A Empunhadura Defensiva (págs. 111–112) é útil quando você tem um adversário perigoso à sua frente e nenhum atrás de você. A Empunhadura Invertida (pág. 112) é útil para combate corporal. Alternar a empunhadura exige uma manobra Preparar.

- *Para mudar de mãos.* Você pode usar algumas armas (espadas bastardas, lanças, etc.) em uma ou duas mãos. A maioria das técnicas de agarrar armado exige as duas mãos na arma, mesmo que ela normalmente seja de uma mão. Alternar entre empunhaduras de uma e duas mãos — ou passar uma arma de uma mão para a outra — exige uma manobra Preparar.

Você pode combinar essas três opções entre si e sacar, pegar ou recuperar o controle de uma arma não preparada, exceto onde for explicitamente proibido. Todo o procedimento conta como uma única manobra Preparar.

Geralmente, todas as funções de uma arma estão disponíveis quando ela está preparada. Existem dois casos especiais em que isso não é verdade, mas você *não* precisa de uma manobra Preparar para restaurar a funcionalidade completa — você só precisa esperar até o seu próximo turno:

1. *Você pode usar sua arma com duas perícias diferentes.* Algumas armas funcionam com mais de uma perícia Armas de Combate Corpo a Corpo. Você só pode aproveitar os benefícios de uma perícia por turno. Você pode alternar perícias de um turno para outro e só precisa de uma manobra Preparar para alternar entre perícias de uma e duas mãos; por exemplo, Espadas de Lâmina Larga e Espada de Duas Mãos. Veja *Alternando a Perícia com Armas* (pág. 108).

2. *Sua arma é desbalanceada.* Uma arma com um “D” em sua estatística Aparar não pode aparar imediatamente após um ataque. Se você atacar, deverá esperar até o próximo turno antes de poder aparar novamente. Veja *Aparar com Armas Desbalanceadas* (pág. 122).

O resto desta discussão se aplica principalmente a armas de combate corpo a corpo. Veja *Arcos de Tiro Rápido* (págs. 119–120) para uma opção especial de Preparar e Ataque para arqueiros.

Empunhadura Defensiva

Alternar para, ou de, uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112) com uma arma de combate corpo a corpo exige uma manobra Preparar. Esta *nunca* é uma ação livre — mesmo para aqueles com a perícia Sacar Rápido — mas o Preparar exigido pode ser simultâneo com um ou mais entre sacar a arma, alterar seu alcance (se tiver um “*” em sua estatística de Alcance), recuperar o controle após um ataque (se tiver um “+” em sua estatística ST) ou alternar entre empunhaduras com uma e duas mãos.

Exemplos: Um lutador que tivesse sua glaiive em balanço no alcance 3 poderia usar uma manobra Preparar para assumir uma Empunhadura Defensiva e reduzir seu alcance para 2 e recuperar o controle da arma. Um guerreiro com uma espada larga poderia usar uma única manobra Preparar para desembainhar sua espada diretamente para uma Empunhadura Defensiva — mas se ele usasse Sacar Rápido para pegar a arma, ele ainda teria que usar uma manobra Preparar para fazer uma Empunhadura Defensiva.

Empunhadura Invertida

Para passar de uma empunhadura regular ou Empunhadura Defensiva para uma Empunhadura Invertida (pág. 112), ou vice-versa, geralmente é necessária uma manobra Preparar. Esta manobra também pode ajustar o alcance (na verdade, considerando que uma Empunhadura Invertida reduz *automaticamente* o alcance da maioria das armas) e alternar entre empunhaduras de uma e duas mãos. Você não pode usar a mesma manobra Preparar para se recuperar após um ataque; isso exige sua própria manobra Preparar. No entanto, você *pode* sacar uma arma embainhada diretamente em uma Empunhadura Invertida.

Existem técnicas para alternar entre uma empunhadura normal (mas *não* uma Empunhadura Defensiva) e uma Empunhadura Invertida *sem* a manobra Preparar, mas elas são arriscadas. Para tentar uma mudança rápida de empunhadura, faça um teste da perícia com arma com uma penalidade de -4 para uma arma de duas mãos e de -6 para uma de uma mão. *Exceção:* A tonfa (pág. 225) tem uma alça lateral especificamente projetada para permitir essa mudança de empunhadura, permitindo um teste de Tonfa sem penalidades.

Um sucesso significa uma mudança imediata de empunhadura, permitindo que você faça seu turno normalmente. Sua arma deve permanecer na empunhadura escolhido pelo resto do seu turno; você não pode mudar de empunhadura novamente.

Um fracasso significa que você solta sua arma. Uma falha crítica significa que você inflige dano de Corte com a Ponta (pág. 111) em seu tronco e *depois* solta sua arma! Qualquer fracasso conta como uma manobra Preparar malsucedida e encerra seu turno.

Embainhamento Rápido

Estar em um Empunhadura Invertida oferece uma opção especial de Preparar: você pode embainhar sua arma em *um* turno em vez dos dois habituais (pág. MB383). Isso ocorre porque uma das maneiras mais comuns de se embainhar uma arma envolve assumir uma Empunhadura Invertida — e você já fez isso! (A outra maneira é segurar a arma normalmente e gastar um turno para alinhá-la com a bainha, e outro para embainhá-la. Isso mantém sua arma no punho normal mais versátil, caso você precise dela durante o primeiro turno.)

Se você tiver uma Qualidade do Estilo que permita usar Sacar Rápido para embainhar sua arma rapidamente, você *pode* usá-la em uma Empunhadura Invertida. Isso permite que você use a manobra Preparar direto para uma Empunhadura Invertida e tente um teste de Sacar Rápido depois para embainhar sua arma em um turno. Se você fizer o teste de habilidade para uma mudança rápida de empunhadura seguida por um teste de Sacar Rápido, você poderá embainhar sua arma *instantaneamente*. Veja *Iaijutsu* (págs. 177–178) para um estilo que oferece essa qualidade.

Sacar Rápido em Série

Um teste bem-sucedido de Sacar Rápido permite que você prepare uma arma guardada instantaneamente, sem realizar uma manobra Preparar; veja *Sacar Rápido* (pág. MB222). Realisticamente, isso leva *algum* tempo. O nível de habilidade impõe um limite de quantas armas você pode sacar e ainda agir.

A cada turno, você pode Sacar Rápido *uma* arma por mão sem penalidade — embora usar a mão “inábil” impõe o habitual redutor de -4. Se soltar ou descartar voluntariamente uma arma, ou arremessar uma arma de arremesso — mas *não* se fracassar um teste de Sacar Rápido ou perder uma arma em um erro crítico — você pode fazer mais tentativas de Sacar Rápido mais tarde em seu turno. Tentativas repetidas com uma determinada mão têm um redutor cumulativo de -2 por tentativa de Sacar Rápido após a primeira. Por exemplo, um esgrimista poderia Sacar Rápido uma rapieira com a mão dominante sem penalidade, e uma adaga com a mão inábil com um redutor de -4; entretanto, ele teria um redutor de -2 se deixasse o florete de lado e tentasse Sacar Rápido uma pistola, e de -6 se lançasse a adaga e tentasse Sacar Rápido outra.

As tentativas de Sacar Rápido com duas mãos contam para o total de *ambas* as mãos. Por exemplo, se um espadachim usa Sacar Rápido para preparar uma espada grande com as duas mãos e depois a descarta, ele sofre um redutor de -2 para tentar outro Sacar Rápido com qualquer uma das mãos.

Da mesma forma, as tentativas de Sacar Rápido com duas mãos usam a *pior* penalidade acumulada para qualquer uma das mãos envolvidas. Se nosso espadachim Sacar Rápido uma faca e a arremessa usando a mão direita, ele sofre um redutor de -2 para Sacar Rápido sua espada grande, mesmo que ele não tenha tentado Sacar Rápido com a mão esquerda.

É possível Sacar Rápido múltiplas armas idênticas *ao mesmo tempo* para fins de *Golpe Rápido com Armas de Arremesso* (págs. 120–121) ou *Ataque com Duas Armas* (Arco). As armas devem pesar menos de 0,5 kg e serem usadas de forma que permita alcançá-las todas com uma mão. Faça um único teste com um redutor de -2 por arma. Para fins de futuros testes de Sacar Rápido, isso conta como uma tentativa anterior *por arma*. Por exemplo, Sacar Rápido (Faca) teria um redutor de -8 para quatro adagas de uma vez, e um teste posterior de Sacar Rápido (Espada) para uma rapieira com aquela mão teria um redutor de -8 pelos quatro Sacar Rápido anteriores.

Um sucesso e um fracasso têm os seus efeitos habituais em todos os casos. Qualquer fracasso encerra seu turno; nenhuma outra tentativa de Sacar Rápido é possível. Uma falha crítica significa que você também largará a arma — ou *todas* as armas, se estiver sacando várias armas simultaneamente!

Arqueiros Heroicos e Mestres de Armas podem reduzir pela metade todas as penalidades de Sacar Rápido para armas cobertas por sua vantagem. Se *ambas* as vantagens se aplicarem, divida por 4 (arredondado a favor do guerreiro).

Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns

A perícia Sacar Rápido pressupõe que você está de pé sem ninguém segurando você, capaz de usar sua mão dominante para alcançar sua arma. Em combate corporal e em outros locais apertados, você deve fazer um teste de DX para alcançar uma arma antes de poder Sacar Rápido (veja *Preparar uma Arma em Combate Corporal*, pág. MB391). Para maior realismo, aplique os seguintes modificadores em testes de Sacar Rápido e testes de DX para alcançar armas:

Agachado, ajoelhado ou sentado: -2

Agarrado: -4

Deslocamento ou Avançar e Atacar: -2 durante ou após a manobra

Mão inábil: -4

Pendurado de cabeça para baixo: -2

Rastejando ou deitado: -4

A *localização* da arma é outro modificador importante, cujos efeitos dependem da arma e da especialização do Sacar Rápido:

Espada: +0 se estiver embainhada no quadril, no lado *oposto* à mão da arma ou sobre qualquer um dos ombros; -1 se estiver embainhada no quadril do *mesmo* lado da mão da espada, mas +0 se você usar uma Empunhadura Invertida (pág. 112). Adicione -2 se você não tiver uma bainha adequada (por exemplo, uma espada enfiada no cinto). Uma espada bengala ou espada embainhada na mão dá +0.

Quem Saca Primeiro?

Um elemento básico do drama das artes marciais é o impasse entre dois guerreiros que de repente sacam suas armas e atacam um ao outro. Quem saca primeiro — e consequentemente realiza o primeiro golpe — é crucial aqui!

Se o combate estiver em andamento, resolva a situação usando a sequência de turnos (pág. MB363). O lutador mais rápido joga primeiro. Se sua arma estiver preparada, ou se ele puder Sacar Rápido, ele realiza o primeiro ataque. Se ele precisar fazer uma manobra Preparar, seu turno termina. Então o lutador mais lento realiza seu turno. Se ele tiver uma arma preparada — ou puder Sacar Rápido uma — *ele* realiza o primeiro ataque. Se ele também precisar fazer uma manobra Preparar, será novamente a vez do lutador mais rápido...

Se o combate *não estiver* em andamento, use as seguintes regras:

- *Nenhum dos lutadores tem arma preparada; um tem Sacar Rápido, o outro não.* O lutador com Sacar Rápido pode fazer um teste de habilidade. Se ele tiver sucesso, ele ataca primeiro. Se ele fracassar, resolva isso como um impasse entre dois lutadores, com nenhum dos dois tendo Sacar Rápido (abaixo). Se ele tiver uma falha crítica, ele joga fora sua arma e seu adversário ataca primeiro!

- *Nenhum dos lutadores tem arma preparada; ambos ou nenhum tem Sacar Rápido.* Faça uma Disputa Rápida. Use a perícia *Sacar Rápido* se ambos os lutadores a tiverem, ou a *perícia com arma* se nenhum deles a tiver (ou se um tem, mas fracassou na tentativa). O vencedor ataca primeiro. Em caso de empate, eles atacam simultaneamente; eles podem se esquivar ou bloquear, mas não aparrar! Independentemente da perícia usada, aplique os modificadores em *Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns*, além destes modificadores especiais:

Comprimento: O lutador com a arma *mais longa* recebe -1 (sua arma demora mais para sair da bainha).

Lubrificante: Uma bainha lubrificada concede +1 aqui, mas a arma lubrificada impõe -1 à perícia com arma em testes *posteriores*.

Mão na Arma: Um lutador já com a mão na arma adiciona +4. Ambos os lutadores podem reivindicar este bônus!

Peso: O lutador com a arma *mais pesada* recebe -1, a menos que tenha pelo menos 1,5x o ST exigido para a arma.

- *Um lutador tem uma arma preparada; seu oponente tem Sacar Rápido.* Faça uma Disputa Rápida. O lutador preparado usa perícia com armas; seu único modificador é +1 se ele tiver Reflexos em Combate. O lutador despreparado usa a perícia *Sacar Rápido* modificada como para uma Disputa Rápida de Sacar Rápido (acima), com um redutor adicional de -10! O vencedor ataca primeiro. Em caso de empate, o lutador com a arma preparada ataca primeiro.

- *Um lutador tem uma arma preparada; seu oponente não tem Sacar Rápido.* O lutador com a arma preparada ataca primeiro.

Espada de Duas Mãos: +0 se usada sobre um dos ombros em uma tipoia adequada para as costas, ou carregada na mão, mas embainhada e apoiada no ombro; -2 se carregada de outra forma.

Espada de Força: +0 se estiver pendurada no quadril, -1 se estiver pendurada em qualquer outro lugar, -2 se estiver saindo de uma bota* ou -3 se estiver em um bolso ou escondida de outra forma.

Faca: +0 se estiver embainhada no quadril ou (apenas para dados) em uma aljava, -1 se estiver embainhada em outro lugar (baldoleira, pulso, alça no peito†, etc.), -2 se carregada em uma bota* ou enfiada em um cinto sem bainha, -3 se estiver em um bolso ou escondida, ou -5 se estiver carregada na boca (e uma falha crítica significa que você infligirá dano por corte normal em seu rosto!).

Flecha: +1 se estiver presa no chão a seus pés, +0 se estiver em uma aljava ou -2 se estiver atravessada em um cinto. Se você tiver vários tipos de flechas, faça um teste aleatório para o tipo que será sacado. Tentativas de sacar um tipo específico de flecha sofrem um redutor *adicional* de -2.

Flexível: +0 se estiver devidamente enrolada e pendurada no cinto, mas -2 se usada *como* cinto ou enrolada de outra forma no corpo.

Shuriken: +0 se for carregado em pinos na armadura ou em uma bolsa, mas -3 se for carregado de qualquer outra forma (no bolso, na manga, escondido na fivela do cinto, etc.).

Tonfa: +0 se for carregada em um laço no quadril do *mesmo* lado da mão da arma, -1 se for carregada em um laço no lado oposto ou -2 se for carregada de qualquer outra forma.

* Uma arma em uma bota é *mais fácil* de alcançar em posições abaixadas: quando agachado, ajoelhado ou sentado, ignore o -2 para a arma em uma bota, e o -2 pela posição, e faça o teste com +0.

† Uma faca carregada no peito com o cabo para baixo recebe -1 em Sacar Rápido, mas concede +1 em testes de DX para alcançar a arma em combate corporal e permite que você ignore o -2 por pendurar de cabeça para baixo.

Todos esses modificadores são cumulativos entre si e aqueles em *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107). Choque, distração, e atribulações têm o mesmo efeito nos testes de Sacar Rápido e nas jogadas de DX para alcançar armas e nas jogadas de ataque.

Preparar Rápido Armas Próximas

Preparar uma arma que está no chão normalmente exige *duas* manobras Preparar: uma para se ajoelhar ou agachar e pegá-la, e outra para prepará-la para o combate. Assumir uma posição mais abaixada no início do primeiro turno conta como um “passo”; o mesmo acontece com ficar de pé no final do seu segundo turno. No entanto, você pode tentar uma manobra Preparar mais chamativa que permite pegar e preparar uma arma em *um* segundo. Isso exige um teste de DX ou Sacar Rápido, com um redutor de -3 se você se agachar primeiro ou de -5 se usar um pé para lançar a arma em sua mão enquanto estiver de pé.

Da mesma forma, são necessárias duas manobras Preparar para pegar uma arma de uma mesa ou suporte de armas: uma para segurá-la (e possivelmente soltá-la do suporte) e outra para prepará-la para o combate. Você pode permanecer de pé; você não precisa se agachar. Neste caso, preparar a arma com uma única manobra Preparar exige um teste de DX ou Sacar Rápido com um redutor de -3. Use esta regra também para uma espada presa com a ponta no chão — mas o modificador é de -3 a cavalo, e apenas -1 a pé.

Em todo caso, um sucesso significa que você prepara a arma em um segundo (nunca instantaneamente, mesmo com Sacar Rápido). Um fracasso significa que você não segura a arma e perde todo o seu turno agarrando o ar. Uma falha crítica significa que você derruba a arma a 1d metros de distância em uma direção aleatória. Com um resultado de 18, você agarra uma lâmina ou espinho, ou bate a mão no chão, na parede ou na mesa. Faça a avaliação de dano GdP para a sua mão — ou

para seu *rosto*, se estiver lançando uma arma do chão com o pé! Esse dano seria por corte para uma lâmina, e caso contrário, por contusão. Se estiver pegando uma espada presa no chão, é a *espada* que sofre o dano — a ponta se quebra, transformando seu ataque por perfuração em um ataque por contusão.

*Um bom artista marcial não
fica tenso — mas preparado.
Não pensando, nem sonhando.
Preparado para o que vier.*

— Bruce Lee

Alternando a Perícia com Arma

Muitas armas funcionam com mais de uma perícia de combate. Se você precisar alterar o número de mãos envolvidas para mudar de perícia, a troca da perícia exige uma manobra Preparar. Isso inclui a preparação de uma arma de projétil de duas mãos, como um arco, para uso como um porrete improvisado de uma mão.

Porém, se você puder alterar a perícia *sem* alterar o número de mãos envolvidas, você pode simplesmente especificar qual perícia está usando como uma ação livre no *início* do seu turno. Isso não exige uma manobra Preparar. No entanto, obriga você a usar seu NH com aquela perícia e as estatísticas listadas sob aquela perícia na tabela de armas, e limita você a técnicas e opções válidas para aquela perícia. No início do seu próximo turno, você pode especificar uma perícia diferente.

Exemplo: Um guerreiro com uma lança pode manejá-la com uma mão usando Arma de Arremesso (Lança), uma *ou* duas mãos com Lança, ou duas mãos com Bastão. Se ele a tiver preparado para arremessar com uma mão e um inimigo entrar na distância do combate corpo a corpo, ele pode simplesmente declarar que está usando Lança em vez de Arma de Arremesso no início de seu próximo turno. Se ele quiser mudar para Lança com uma empunhadura de duas mãos para obter melhor dano GdP, ele precisará de uma manobra Preparar. Uma vez que sua lança nessa empunhadura, ele pode escolher usá-la com Lança ou Bastão no *início* de cada turno. A Lança permite que ele apunhale com a ponta, mas ele deve aparar usando Lança. A perícia Bastão concede um bônus de +2 para ele Aparar, mas o limita a técnicas de Bastão, dano por contusão, etc.



OPÇÕES DE COMBATE ADICIONAIS

Uma “opção de combate” é uma tática que um lutador pode usar em conjunto com mais de uma manobra (por exemplo, *Ataque Enganoso*, pág. MB369) ou defesa ativa (por exemplo, *Retirada*, pág. MB377). Não tem *necessariamente* qualquer conexão com técnicas específicas; por outro lado, pode formar a base de uma técnica ou estar disponível apenas durante a execução de certas técnicas. O Mestre escolhe as opções permitidas em sua campanha. Elas podem apimentar o combate, dando aos guerreiros mais opções... mas os modificadores e condições que eles adicionam também podem desacelerar o combate, o que é um preço alto a pagar em um jogo cinematográfico.

OPÇÕES DE ATAQUE PARA O COMBATE CORPO A CORPO

Estas opções se aplicam apenas ao combate corpo a corpo. Afetam mais especificamente *ataques* desarmados ou com armas de combate ou corpo a corpo feitos como parte de uma manobra *Ataque*, *Ataque Dedicado*, *Ataque Defensivo*, *Ataque Total*, ou *Avançar e Atacar*; ou fintas feitas durante essas manobras ou uma manobra *Fintar*. Algumas opções — notadamente *Empunhadura Defensiva* (págs. 111–112) e *Empunhadura Invertida* (pág. 112) — também têm efeitos em outras manobras ou em defesas ativas.

Ataque Telegráfico

Você pode planejar cuidadosamente um ataque em combate, da mesma forma que faria durante uma sessão de treino sem estresse, recebendo um bônus de +4 para o uso rotineiro da perícia discutida na pág. MB171. Tal ataque é frequentemente denominado “telegráfico” porque transmite suas intenções ao oponente. Isso torna mais fácil evitá-lo: todas as defesas ativas contra um Ataque Telegráfico recebem um bônus de +2!

Um Ataque Telegráfico é o oposto de um Ataque Enganoso (pág. MB369) e você não pode combinar os dois. Da mesma forma, você não pode usar um Ataque Telegráfico como a *Riposta* (pág. 125) e ele não ganha nenhum benefício de uma finta anterior. O bônus de +4 para acertar também não se “acumula” com o bônus de *Avaliar*. Você pode combiná-lo com todas as outras opções de combate.

Há também uma restrição nos resultados de um *Ataque Telegráfico*: o bônus de +4 para acertar não afeta sua chance de um golpe fulminante. Use seu NH antes do bônus para determiná-lo. Por exemplo, se você tivesse NH 11 e chegasse a 15 com o bônus de +4, você conseguiria um golpe fulminante em 3 ou 4, não em 3 a 5; se você tivesse NH 15 e o bônus de +4 lhe desse um NH 19, você conseguiria um golpe fulminante em um resultado de 3 a 5, não de 3 a 6.

Use esta opção quando você *precisar* atacar com uma penalidade, mas usar *Ataque Total* (Determinado) ou *Ataque Dedicado* (Determinado) por muito arriscado. Os lutadores costumam usar o Ataque Telegráfico para compensar o redutor de -3 para usar as perícias de *Arte* ou *Esporte de Combate* durante o combate (os atletas geralmente têm boa *precisão*, mas pouca sutileza), penalidades pelo choque, e penalidades para ataques que estão no limite de seu nível de habilidade (por exemplo, para pontos de impacto específicos)... e atacar pelas costas!

Caneladas

Chutar com a *canela* em vez de com o pé é uma opção para *Chute*, *Chute Rodopiante*, e *Obstruir* — mas não para outros chutes, ou contra alguém atrás de você ou deitado. O NH e o dano não mudam. Você recebe um bônus de +1 de dano pela armadura rígida para as pernas, não pelas botas. A regra *Machucando-se* (pág. MB379) se aplica se você atingir *qualquer* RD. Se o seu oponente apara tal chute e causar dano, isso afetará sua perna, não seu pé.

Este movimento é mais eficaz se você tiver a vantagem *Golpeadores* (Contusão; Membro, Canela, -20%). O dano recebe, então, um bônus de +1 por dado, e você só se machuca se chutar algo com RD 3+. Veja *Golpeadores* (pág. 45).

Combinações

Artistas marciais podem aprender uma classe de técnicas de vários ataques chamadas “Combinações” (pág. 80). Estas constituem um caso especial de *Golpe Rápido* (pág. MB370), o que os torna compatíveis com *Ataque*, *Ataque Dedicado*, *Ataque Defensivo*, e *Ataque Total*, mas *não* com *Avançar* e *Atacar*. A manobra escolhida modifica todos os elementos aplicáveis da Combinação: *Ataque Total* (Forte) concede um bônus de +2 de dano em todos os ataques, *Ataque Dedicado* (Determinado) concede +2 para acertar com todos os ataques, e assim por diante.

Independentemente do NH ou da velocidade, um lutador pode usar apenas *uma* Combinação por manobra. Se ele o fizer, não poderá executar um *Golpe Rápido* ou *Ataque com Duas Armas* (pág. MB417) como parte da mesma manobra. Para saber mais sobre a interação entre regras que permitem que um guerreiro use uma única manobra para atacar mais de uma vez, consulte *Ataques Múltiplos* (págs. 126–128).

Uma finta no final da manobra imediatamente anterior àquela que desfere a Combinação diminui as defesas do alvo contra toda a Combinação. O mesmo se aplica à parte da finta do *Ataque Total* (*Fintar*) quando o ataque seguinte é uma Combinação. Se estiver usando a *Riposta* (pág. 125), uma Combinação conta como um único ataque. A redução da defesa do alvo se aplica a todas as partes dele, mas observe que apenas *uma* defesa ativa sofre a penalidade total e geralmente é necessária mais de uma defesa para deter uma Combinação.

Qualquer ou todas as partes de uma Combinação podem ser *Ataques Enganosos* (pág. MB369) ou *Ataques Telegráficos* (pág. 109). Essas opções modificam as jogadas de ataque e defesa para resolver apenas as partes afetadas da técnica. Um lutador *pode* misturar e combinar; por exemplo, ele poderia iniciar uma Combinação de três ataques com um *Ataque Enganoso*, seguir com um ataque não modificado e terminar com um *Ataque Telegráfico*.

A viabilidade de cada ataque após o primeiro de uma Combinação depende do desempenho dos ataques anteriores. Se o atacante errar um desses — ou se seu inimigo fizer uma defesa ativa bem-sucedida contra ele — seu alvo recebe um bônus de +3 nas jogadas para evitar o restante da Combinação. Este bônus se aplica igualmente a defesas ativas e a testes de ST, DX ou de habilidade para ataques que usam *Disputas Rápidas*.

Se um ataque posterior exigir um ataque anterior bem-sucedido para prosseguir, a “preparação” *deve* funcionar para que o lutador tente o “acompanhamento”! Se isso não acontecer — por qualquer motivo — o resto da Combinação será perdido. Situações comuns incluem:

Uma Questão de Centímetros

Estas regras abordam diferenças sutis entre armas de combate corpo a corpo. Eles são *altamente* opcionais. Use-as apenas se quiser que distinções sutis influenciem suas batalhas!

Balanço vs. Ponta

Armas em balanço desfrutam de dano superior porque levam mais tempo para aplicar a ST através de um longo arco, aumentando o impulso. Isso torna os golpes em balanços mais lentos do que os golpes de ponta. Ao usar *Quem Saca Primeiro?* (pág. 107) e *Aguardar Encadeado* (pág. 97), os combatentes devem declarar antecipadamente se planejam aplicar um GdP ou GeB. Aqueles que pretendem fazer o GeB sofrem uma penalidade de -1 nessas Disputas Rápidas. Ao usar *Interromper Acertos* (pág. 97), os lutadores que fazem GeB subtraem 1 de sua margem de sucesso para ver quem recebe a penalidade de defesa.

Peso da Arma

O peso e o balanceamento (equilíbrio) de uma arma afetam o tempo de reação de duas maneiras.

Peso Relativo da Arma: Quão pesada a arma parece. Ao usar *Quem Saca Primeiro?*, *Aguardar Encadeado* ou *Interromper Acertos*, cada lutador tem um modificador para sua arma:

ST do usuário abaixo da estatística ST da arma: -1 por ponto de diferença

Usar as próprias mãos: +2 (ou +0; veja abaixo)

ST do usuário pelo menos 1,5 vezes a estatística ST da arma: +1

ST do usuário pelo menos duas vezes a estatística ST da arma: +2

ST do usuário três ou mais vezes a estatística ST da arma: +3 Arma desbalanceada ("D" em sua estatística Aparar): -1

Aplique isso à Disputa Rápida ou à margem de sucesso, assim como a penalidade para GeB em *Balanço vs. Ponta*. Isso substitui o redutor de -1 por ter a arma mais pesada em *Quem Saca Primeiro?*

Este modificador afeta duas outras situações. Usar as próprias mãos recebe +0, e não +2, nesses casos.

- Adicione-o ao nível de habilidade ao fazer ou resistir a uma finta. É mais fácil virar uma arma relativamente leve para uma nova posição de ataque ou defesa.

- Ajuste a penalidade de -4 por aparar após a primeira tentativa dentro do turno (pág. MB376) por este valor — um bônus serve para compensar, uma penalidade para piorar. Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre reduz pela metade a penalidade *total* (arredonde contra o defensor). Use esta regra *em vez* de reduzir pela metade a penalidade para armas de esgrima.

Peso Absoluto da Arma: Quão pesada é realmente a arma. Uma arma pesada, ou uma desbalanceada com peso concentrado na cabeça é *benéfica* aqui. Use estes modificadores:

Usar as próprias mãos: +0

Arma balanceada pesando 0,75 kg ou menos: -2

Arma balanceada pesando entre 0,76 e 1,49 kg: -1

Arma balanceada pesando 1,5 kg ou mais: +0

Arma desbalanceada: +1

Este ajuste desempenha duas funções:

- Adicione-o ao nível de habilidade ao fazer ou resistir a uma Batida.

- Adicione o *dobro* desse modificador às tentativas de aparar contra manguais, cumulativamente com o -4 padrão. Use esta regra *em vez* de simplesmente proibir as armas de esgrima de aparar os manguais.

Comprimento da Arma

A estatística Alcance de uma arma é uma aproximação. "C" descreve qualquer coisa com menos de 1 metro de comprimento, "1" cobre entre 1 metro e pouco menos de 2 metros e assim por diante. Duas armas com Alcance idêntico podem diferir em comprimento em 30 ou 60 centímetros! É possível categorizar armas em relação a outras com o *mesmo* Alcance:

Extremamente Longa: Acha de armas, alabarda, armas de haste de duelo (todas), bastão longo, bisarma, bordão, dardo e corda, eku, glaive, lança, lança longa, lança pesada, matadora de cavalos (qualquer), naginata, tridente.

Muito Longa: Azagaia, bastão com três seções, chicote, chicote com corrente, espada grande, kusari, kusarigama, kusarijutte, lajatang, lança curta, machado grande, malho, mangual, martelo de guerra, pá de monge, segadeira, sodegarami, tetsubo, urumi.

Longa: Espada bastarda, espada longa, estoque, gada, katana, rapieira (qualquer).

Média: Alfange grande, bokken, dao, espada larga, jian, jo, katanas de últimas gerações, machado, maça, maça-estrela, mensurschläger, picareta, porrete, sabre de cavalaria, sabre europeu.

Curta: Alfange, alfange pequeno, bastão curto, bola perdida, boleadeira, cachecol com peso, chute, dusack, espada com gancho, espada curta, faca longa, foice, jutte, kukri, machadinha, machado pequeno, maça pequena, nunchaku, qian kun ri yue dao, sabre, sabre de abordagem, sai, salva-vidas, tacape, terçado (qualquer), tonfa.

Muito Curta: Adaga (qualquer), adaga de esgrima, bali-song, bastão menor, cotovelada, círculo cortante, círculo de facas, estilete, faca, golpe com escudo, joelhada, katar (qualquer), mordida, navalha, rabo de peixe, soco.

Por exemplo, uma espada grande e uma rapieira têm Alcance 2, mas uma espada grande é mais longa.

Ao usar *Quem Saca Primeiro?* em um impasse entre lutadores com armas de Alcance idêntico, o -1 pela arma mais longa vai para o indivíduo que possui a arma mais longa nesta progressão. Leva mais tempo para desembainhar uma espada grande do que uma rapieira!

Quando as armas *já* estão em punho, o comprimento é uma vantagem. Em uma situação de *Aguardar Encadeado* ou *Interromper Acertos*, o empate vai para quem tiver o maior Alcance. Se o Alcance estiver empatado, eles vão para a arma mais longa na escala acima. Uma rapieira está em desvantagem para vencer uma espada grande em um golpe.

Se o comprimento não desfizer o empate, os golpes de ponta vêm antes dos golpes em balanço. *Se isso* não resolver o empate, a arma mais leve vai primeiro. Se ainda houver empate, os lutadores realmente *agem* simultaneamente.



- **Ataques com alcance limitado.** Se uma Combinação envolver um ataque com alcance fixo, esse ataque só poderá funcionar se os anteriores deixarem o alvo dentro do alcance. Em particular, se um ataque de combate corporal, como um soco ou uma Joelhada, segue-se a um ataque que arremessa a vítima a um ou mais metros de distância — na maioria das vezes um empurrão, arremesso ou golpe que inflige uma projeção — a Combinação termina se o atacante não puder dar um passo, para desferir o ataque de curto alcance.

- **Golpes que exigem um alvo caído.** Uma combinação que direciona uma Joelhada em Queda, Pisão ou ataque semelhante contra a parte superior do corpo do alvo só pode prosseguir se um ataque anterior derrubar a vítima no chão. Ele pode preparar especificamente tal movimento usando um arremesso, uma derrubada ou uma Rasteira... mas muitas Combinações realistas terminam com um golpe como este na hipótese remota de que um golpe anterior derrube o alvo, desequilibrando-o (veja *Projeção*, pág. MB378) ou ferindo-o (veja *Nocaute e Atordoamento*, pág. MB420).

- **Seguradas, chaves, arremessos, e desarmes usando perícias de agarrar.** Combinações que incluem tais ataques exigem um segurar ou agarrar bem-sucedido e não podem prosseguir sem eles.

Uma Combinação não impede o movimento do atacante. Ele pode fazer pleno uso de qualquer movimento que sua manobra permitir. Ele pode intercalar isso entre os elementos de sua Combinação da maneira que achar melhor, embora algumas manobras limitem suas opções (por exemplo, o Ataque Total permite apenas movimento *para frente*). Ele não precisa especificar isso quando aprende sua técnica, pois as Combinações realistas levam em conta que algum movimento é inevitável em combate. Esta liberdade não se estende à ordem dos *ataques*, que é sempre fixa.

O alvo pode fazer uma retirada após qualquer elemento da Combinação, ganhando um bônus em suas defesas ativas contra aquele ataque e todos os que se seguem. Este é um movimento gradual — não uma guinada repentina, como uma projeção — e *não* o tira do alcance dos ataques restantes. Trate a distância entre o atacante e o defensor como constante, a menos que o atacante dê um passo ou o defensor sofra uma projeção, um arremesso, etc. Se estiver usando combate tático, mova um defensor em retirada um hexágono para trás somente depois de resolver os efeitos de toda a Combinação.

Corte com a Ponta

Se sua arma puder estocar para causar dano por perfuração, você pode balançá-la de modo que a ponta perfure e rasgue seu alvo lateralmente. Isso é chamado de Corte com a Ponta. Trate-o como um ataque *por corte* para todos os propósitos: modificadores de ferimento, tolerância a ferimentos, etc. Pode ser útil quando o dano por perfuração não afetar muito o seu alvo!

Um Corte com a Ponta é um ataque com NH total, diferente de outros ataques listados na tabela de armas. Para efeitos de Ataques Direcionados (pág. 68) e Combinações (pág. 80), ele é um ataque básico diferente de “GdP” ou “GeB”. O dano por corte é igual ao dano por perfuração da arma, com um redutor de -2. A qualidade da arma afeta isso normalmente. Onde as regras distinguem entre golpes de ponta e em balanço (por exemplo, aparar desarmado), um Corte com a Ponta é um *golpe em balanço*, apesar de usar dano de GdP.

Um Corte com a Ponta usa o alcance máximo atual da arma. Se estiver segurando a arma com uma empunhadura que permita dois ou mais ataques diferentes, use o alcance *mais longo*. Aparar e ST não são afetados.

Exemplos: Um Corte com a Ponta usando uma adaga (GdP-1 por perfuração) inflige GdP-3 por corte no alcance C. Um Corte com a Ponta com uma rapieira de qualidade superior (GdP+2 por perfuração) causa GdP por corte no alcance 2. Um Corte com a Ponta com uma lança longa segurada com as duas mãos (GdP+3 por perfuração) causa GdP+1 por corte no alcance 2 ou 3, dependendo de como você a segura.

Empunhadura Defensiva

Um lutador com pelo menos duas mãos e uma arma de combate corpo a corpo de uma ou duas mãos pode usar uma empunhadura “forte” com as duas mãos que sacrifica o movimento lateral em prol da defesa frontal. Assumir ou abandonar uma Empunhadura Defensiva exige uma manobra Preparar (veja *Preparar*, págs. 105–108).

Um guerreiro usando uma Empunhadura Defensiva mantém sua arma firmemente à sua frente com as duas mãos. Ele segura uma arma de duas mãos, como um bastão, atravessada em seu corpo. Para *qualquer* arma, esta empunhadura concede um bônus de +1 para aparar ataques *frontais*, mas um redutor adicional de -1 para aparar ataques *laterais* (para um redutor total de -3; consulte *Defendendo Contra Ataques Laterais*, pág. MB390).

Se estiver usando uma arma de uma mão, a Empunhadura Defensiva envolve colocar uma segunda mão na arma. Esta mão deve estar *vazia*. A mão adicional torna difícil usar golpes

O Que é... um Ataque Enganoso?

Como afirmado na pág. MB369, um Ataque Enganoso pode representar “um grande número de técnicas avançadas de luta”. Isto não significa “técnicas” no sentido do Capítulo 3, embora algumas dessas técnicas penalizem as defesas do alvo. Na verdade, é possível desferir quase *qualquer* ataque usando *qualquer* técnica de forma enganosa. As enganações comuns incluem:

- **Ângulo radical de ataque.** O atacante inclina seu golpe de modo que passe por cima, por baixo ou ao redor da guarda do defensor; por exemplo, esfaquear debaixo para cima com uma adaga mantida baixa, balançar um machado de forma ampla para que ele chegue por atrás de um escudo, ou aproximar-se e desferir um soco fora do campo de visão da vítima. A estranheza do ângulo explica a penalidade do *atacante*.

- **Pura velocidade.** O atacante ataca tão rapidamente que o defensor tem pouco tempo para resposta. A penalidade na jogada de ataque reflete a dificuldade de mirar um ataque com tal velocidade. As “técnicas secretas” de muitos mestres são simplesmente técnicas comuns combinadas com este tipo de Ataque Enganoso. Bruce Lee (págs. 24–25) ficou famoso por isso!

- **Trocar.** O atacante espera que seu alvo se comprometa com uma defesa e então altera abruptamente seu vetor de ataque (ou seu ataque!) para evitá-la; por exemplo, iniciar um golpe rapieira no pescoço para que o defensor se mova para proteger a parte superior do corpo e, em seguida, deixar cair a ponta da espada para o abdômen no último momento. Ao contrário de usar Golpe Rápido para fingir e atacar, este é um movimento fluido — e é por isso que usa um único teste. A lógica por trás da penalidade é semelhante: o atacante está realizando muitas ações em relativamente pouco tempo.

Qual opção que você usa é um “efeito especial” — não tem efeito no jogo. Em um jogo de combate pesado, porém, descrever seus Ataques Enganosos é uma parte importante da interpretação. O Mestre pode conceder pontos de personagem de acordo.

normais com uma mão, mas adiciona força: -2 nas jogadas de ataque, +1 no dano. Trate a arma como sendo de duas mãos para todos os efeitos. Ao usar esta empunhadura com uma arma de esgrima (uma arma com “E” em sua estatística Aparar), torna-se possível aparar manguais com as penalidades usuais.

Se estiver usando uma arma de duas mãos, a Empunhadura Defensiva envolve mover uma mão para frente para “estrangular” a arma ou agarrá-la pelo ricasso. Isso efetivamente reforça a arma, imponto um redutor de -1 às chances de quebra. Também estreita bastante o arco possível de um golpe, impondo um redutor de -2 para acertar com um Golpe Desenfreado (para um redutor total de -7; veja *Golpe Desenfreado*, pág. MB388) e menos força com *golpes em balanço*: -2 de dano, ou -1 de dano por dado, o que for pior.

Trate uma arma que pode ser usada com uma ou duas mãos — como uma espada bastarda ou uma lança — como sendo de duas mãos para esse propósito.

Um guerreiro com uma *espada* de qualquer tipo pode optar por colocar a mão logo atrás da ponta, como parte de seu Preparar para uma Empunhadura Defensiva ou usando um Preparar posterior. As regras acima se aplicam a tudo, *exceto* alcance e dano: independentemente da espada, o alcance cai para C (“somente combate corporal”) e o dano se torna GdP por perfuração — ou GdP por contusão, se for contundente. Golpes em balanço são impossíveis. Isso permite um controle superior da ponta, removendo o -2 da penalidade para atingir frestas na armadura, cumulativo com qualquer benefício semelhante que a arma conceda.

Um lutador usando uma Empunhadura Defensiva pode selecionar *qualquer* manobra — até mesmo Ataque Dedicado ou Ataque Total (mas não a opção Longo). Ataque Enganoso (pág. MB369), Golpe Rápido (pág. MB370), Ataque Telegráfico (pág. 109) e Corte com a Ponta (pág. 111) também permanecem viáveis.

Empunhadura Invertida

Um lutador com uma arma de estocada de alcance C, 1 ou 2 (normalmente uma faca, lança ou espada) pode inverter sua arma e usar uma “empunhadura de picador de gelo”, com a arma se estendendo ao longo de seu braço em vez de como uma extensão dele. Alternar de ou para esta Empunhadura Invertida normalmente exige uma manobra Preparar; veja *Preparar* (págs. 105–108). Isso tem vários efeitos no combate.

A maioria das armas tem menos alcance quando invertida. Uma arma de alcance C permanece como alcance C. Uma arma de alcance 1 ainda tem alcance 1 quando ataca para trás, mas só pode atacar no alcance C pela frente ou pelos lados (embora isso permita que funcione como uma arma de combate corporal). Uma arma de alcance 2 funciona como alcance 1 para *todos* os propósitos — metade de seu comprimento está na frente do usuário, a outra metade está atrás dele. É muito difícil inverter armas mais longas.

Essa empunhadura favorece estocadas, mas seu alcance reduzido e estranheza geral tornam os golpes em balanço e tentativas de aparar menos eficazes. Ataques de GdP recebem +1 de dano. Ataques GeB sofrem um redutor de -2 de dano, ou -1 por dado, o que for pior. Tentativas de aparar com a arma recebem um redutor de -2.

Aparar usando Briga e Caratê são possíveis ao empunhar uma arma de alcance C ou 1 dessa maneira. O defensor apara com a arma apoiada em seu antebraço. Um aparar fracassado permite que o atacante escolha acertar seu alvo original ou a arma (o braço seria atingido se não fosse pela arma; veja pág. MB377). Este aparar especial tem um redutor de apenas -1 — ou *nenhuma* penalidade se estiver usando uma tonfa (pág. 225), que foi projetada para isso.

Ao atacar para a *frente* ou para os *lados*, uma arma invertida pode realizar seus golpes usuais de ponta ou em balanço, sujeito aos modificadores de dano acima. Como o corpo do atacante esconde parcialmente a arma, os Ataques Enganosos e as fintas são mais eficazes: se algum deles tiver sucesso, adicione um redutor adicional de -1 à penalidade de defesa do alvo.

O usuário também pode golpear com a ponta do cabo de sua arma. Se seu alcance efetivo for C, trate isso como *Golpear com o Pomo* (pág. 113). Se o alcance efetivo for 1, este é um ataque usando perícia com arma. A coronha de uma arma contundente (por exemplo, um bastão) inflige o dano GdP total da arma. Outras armas causam seu dano GdP habitual com um redutor de -1, convertido em dano por contusão. As coronhadas não desfrutam do dano adicional de estocada ou dos Ataques Enganosos e fintas aprimorados mencionados acima.

Ao atacar para *trás*, uma arma invertida só pode fazer ataques de *estocada* com a ponta, mas ainda com o bônus de +1 de dano pela Empunhadura Invertida. Caso contrário, esses ataques obedecem às regras usuais para um Golpe Desenfreado (pág. MB388) ou um Golpe Para Trás (pág. 71).

Essa empunhadura é mais útil para facas, que nem têm longo alcance nem são ideais para cortar e aparar. Muitos lutadores com faca *preferem* essa empunhadura. Também é eficaz com a tonfa. Espadachins raramente usam essa empunhadura, exceto para atacar inimigos em combate corporal.

Empurrões com Armas

Você pode usar um escudo ou qualquer arma rígida com alcance 1+ (não um kusari, chicote, etc.) para empurrar um inimigo. Resolva isso conforme *Empurrão* (pág. MB372), mas faça um teste da perícia com a arma para acertar. O “Dano” é GdP por contusão, com -1 por dado se estiver usando uma arma ou escudo de uma mão, mais o maior Alcance da arma ou o Bônus de Defesa do escudo. Como sempre, use o dobro disso para calcular a projeção.

Com uma arma longa, você pode empurrar simultaneamente dois inimigos próximos; veja *Encontrões com Armas Longas* (a seguir) para armas e alvos permitidos. Ambos os ataques têm um redutor de -4 para acertar. Faça a avaliação de dano para a projeção como acima, mas aplique o resultado *básico* a cada alvo em vez do dobro desse valor para apenas um deles.

Encontrões com Armas Longas

Uma vara segurada atravessada ao longo do corpo é útil para derrubar pessoas em um encontrão. Este movimento — chamado de “cross-checking” no hóquei no gelo — é uma variação da arremetida com escudo (pág. MB372) para armas longas. Apenas armas com Alcance 2+ podem fazer isso, e somente quando estiverem preparadas com uma empunhadura as duas mãos. Isso geralmente o limita a armas com as perícias Armas de Haste, Bastão, Lança, Maça/Machado de Duas Mãos, Mangual de Duas Mãos, mas armas com a perícia Espada de Duas Mãos também podem golpear quando seguradas em uma Empunhadura Defensiva. Para avançar em carga e golpear com a *ponta* de uma arma, veja *Avançar e Atacar* (pág. 100).

Resolva este ataque conforme explicado em *Encontrão* (pág. MB371), mas faça um teste da perícia com arma para acertar. (Isso representa manter a arma no alvo enquanto você avança — uma parte historicamente precisa do treinamento com armas longas!) Se você acertar, adicione o Alcance mais alto da sua arma ao dano normal do encontrão. Sua *arma* sofre dano em vez de você, mas você ainda cai se o dano calculado do seu oponente for o dobro ou mais do seu.

Usar uma vara longa disponibiliza duas opções que não são possíveis com encontrões comuns e arremetidas com escudo. Primeiro, você pode mirar no *pescoço*, com o redutor usual de -5. Isso não tem efeito especial no encontrão, mas fornece modificadores favoráveis para danos por contusão no pescoço.

Segundo, você pode correr entre dois oponentes que não estejam mais distantes do que o alcance de sua arma (adjacente se alcance 2, com até um metro de espaço vazio entre eles se alcance

3) e acertar *ambos*. Faça o teste separadamente com um redutor de -4 para acertar cada oponente; esta é uma variação do Ataque com Duas Armas (pág. MB417). Determine o dano normalmente, adicionando Alcance como acima, mas faça uma única avaliação de dano e divida por dois. Este é o dano causado a cada oponente — mesmo que você acerte apenas um. Descubra quem derruba quem separadamente para cada ataque. *Você* tem duas chances de cair. Somente um lutador grande e rápido com uma arma pesada poderá derrubar dois homens!

Golpe com o Pomo

Você pode golpear com o pomo ou cabo de qualquer arma de esgrima ou espada, ou com a ponta do cabo de uma arma de combate corpo a corpo com alcance C ou 1. Faça um teste de DX-1, Briga-1 ou Caratê-1 para acertar. Você pode substituir o Soco de Martelo por uma arma de uma mão, ou o Soco de Duas Mãos por uma arma de duas mãos, se for melhor. Use o valor *total* da DX, ou o NH *total* em Caratê, Boxe, ou Briga para socar com uma tonfa ou com uma espada que possua uma guarda-mão (sabre europeu, cutelo, etc.). O alcance é sempre C. Em todos os casos, o dano é GdP por contusão (como o soco inglês) mais bônus da perícia, e ainda +1 se estiver usando as duas mãos.

Golpeando Escudos

Você pode atacar um escudo, capa ou broquel da mesma forma que faria com uma arma. Use *Golpes Visando a Arma do Oponente* (págs. MB400–401) com as seguintes modificações.

Se o escudo estiver preso ao braço do seu adversário, você só poderá atacar para danificá-lo; você não pode tirá-lo de sua mão. A penalidade para acertar é a habitual de -4 para atacar uma arma de combate corpo a corpo de alcance 1, mas adicione um bônus igual ao Bônus de Defesa (BD) do escudo ou capa. Isso impõe um redutor de -3 para acertar um escudo leve ou pequeno, ou uma capa leve; -2 para acertar um escudo médio ou uma capa pesada; ou -1 para acertar um escudo grande.

Se seu oponente estiver usando uma capa ou broquel de mão — ou seja, qualquer coisa que use a perícia Capa ou Escudo (Broquel) — você *pode* golpear para desarmar, se preferir. Use a penalidade acima, mas todas as armas (até mesmo armas de esgrima) sofrem uma penalidade adicional de -2 para acertar.

A vítima pode se *esquivar* ou *bloquear* (mas não *aparar*) seu ataque. A retirada concede o bônus habitual. Seu BD, entretanto, não aumenta seu teste de defesa. O BD do escudo ou capa indica sua tendência de ficar no caminho e atrapalhar, e a vítima está tentando *tirá-lo* do caminho ou virá-lo para que o golpe deslize.

Resolva o dano aos escudos e capas de acordo com *Danos a Escudos* (pág. MB484); veja *Escudos* (pág. MB287) para RD e PV. Em uma tentativa de desarmar contra uma capa ou broquel, faça a Disputa Rápida usual. *Nenhum* dos lutadores recebe qualquer modificador pelo tipo de arma.

Segurando Escudos

Você também pode tentar *segurar* um escudo ou capa. Isso exige pelo menos uma mão desocupada. Faça um teste de DX ou de uma perícia de agarrar para acertar — mas em vez do redutor habitual de -4 para segurar uma mão com arma (veja *Segurar*, pág. MB370), faça o teste com o -4 mais o BD do escudo ou da capa. Seu oponente *pode* usar qualquer defesa ativa; ele pode até aparar sua mão com uma arma.

Um ataque bem-sucedido significa que você segurou o escudo ou a capa. Até que seu alvo se desvencilhe ou você o solte, ele não poderá bloquear ou adicionar seu BD às suas defesas. Ele pode tentar se desvencilhar no turno dele; veja *Desvencilhar-se* (pág. MB371). Nesse caso, você terá o bônus usual de +5 se usar as duas mãos. Ele recebe um bônus de +4 se o escudo estiver preso no braço dele.

Lutadores Não Treinados

Lutadores não treinados são um perigo para si próprios... e muitas vezes para seus aliados também! Estas regras opcionais simultaneamente tornam esses combatentes menos previsíveis e limitam as suas escolhas. Elas são realistas, mas adicionam complexidade adicional.

Medo

O combate é assustador para quem não está preparado. No início das hostilidades — quando o tempo “lento” começa e os combatentes começam a agir turno a turno (veja *Tempo Durante Aventuras*, pág. MB497) — aqueles sem perícias de combate nem Reflexos em Combate devem fazer uma Verificação de Pânico (pág. MB360). Aplique o modificador usual de +5 para o “calor da batalha” e qualquer bônus para um sucesso no teste de Liderança do líder do grupo (veja pág. MB207). O Mestre pode determinar que aqueles que falharem simplesmente largam suas armas e fogem em vez de fazer um teste na *Tabela de Verificação de Pânico*.

Opção “Cara ou Coroa”

Se alguém sem perícias de combate nem Reflexos em Combate passar na Verificação de Pânico, ele pode optar por recuar (uma série de manobras Deslocamento) em vez de virar as costas para o inimigo e fugir. Se ele escolher lutar, jogue 1d no início de seu turno:

1-3 — Ele ataca o inimigo mais próximo que representa um perigo — para ele, um Dependente, um Aliado, um companheiro de aventuras ou um espectador, nessa ordem. Para compensar sua falta de habilidade, ele faz um Ataque Total (Determinado) sem perceber!

4-6 — Ele decide se proteger. Ele usa Defesa Total (Esquiva Aumentada) para se afastar do inimigo mais próximo. Se ele tiver uma arma ou escudo preparado, ele poderá selecionar Aparar Aumentado ou Bloqueio Aumentado.

Faça o teste novamente a cada turno!

Seleção Limitada de Manobras

Lutadores não treinados têm opções táticas mais restritas que artistas marciais habilidosos. Apenas lutadores com NH pelo menos igual à DX em uma perícia de combate corpo a corpo (1 ponto se Fácil, 2 pontos se Média, ou 4 pontos se Difícil) podem escolher uma manobra Ataque Dedicado, Ataque Defensivo ou Fintar; ou escolher opções de combate como Ataque Enganoso., Empunhadura Defensiva e Golpe Rápido. *Exceção:* Qualquer um pode tentar um Ataque Telegráfico. Lutadores não habilidosos têm *maior* chance de escolher esta opção!

Arte ou Esporte de Combate

Aqueles que só têm perícias em Arte ou Esporte de Combate *podem* ser considerados “não treinados”. As perícias de combate reais têm como predefinido seus análogos de Arte ou Esporte com um redutor de -3, então um lutador que possui apenas a perícia Arte ou Esporte precisa de nível DX+3 (8 pontos se Fácil, 12 pontos se Média, ou 16 pontos se Difícil) para escolher as manobras e opções acima.

OPÇÕES PARA O COMBATE CORPORAL

Essas regras expandidas se aplicam principalmente em combate corporal — ou seja, para combate corpo a corpo em distâncias inferiores a um metro (alcance C). Para mais informações, veja *Combate Corporal* (pág. MB391).

Armas Longas em Combate Corporal

Você pode *tentar* atacar com uma arma que não seja de combate corporal (qualquer coisa sem um “C” em sua estatística Alcance) em combate corporal, mas as coisas ficam desajeitadas. Você deve segurá-la de lado, aplicar golpes “envolventes” nas costas do oponente, fazer balanços em ângulos agudos ou estocar quase diretamente para cima ou para baixo. Ainda assim, às vezes é melhor que a alternativa!

Uma arma de alcance 1+ em combate corporal impõe uma penalidade de habilidade igual a -4 vezes seu *maior* alcance em metros, independentemente do alcance em que você a estava usando. Isso significa -4 para armas de alcance 1 (a maioria das espadas de uma mão, manguais, e armas de impacto), -8 para armas de alcance 2 (lanças, bastões, armas de haste curtas, a maioria dos manguais e armas de impacto de duas mãos, e espadas mais longas — espada grande, katana, rapieira, etc.), e -12 para armas de alcance 3 (lanças longas e armas de haste). Isto reduz o NH para *todos* os propósitos — incluindo fazer e resistir a desarmamentos e fintas, e todas as técnicas de ataque armado — exceto aquelas especificamente mencionadas abaixo.

Você pode aparar em combate corporal, mas isso também sofre uma penalidade. Calcule o Aparar a partir do seu NH *reduzido*. Assim, uma arma aparar com -2 em combate corporal se tiver alcance 1, -4 se tiver alcance 2 ou -6 se tiver alcance 3. Isso não afeta as tentativas de aparar feitas para impedir seu adversário de *entrar* no combate corporal. Da mesma forma, se você conseguir bater em retirada para fora do combate corporal, receberá seu nível de Aparar completo mais o bônus usual pela retirada.

O dano GdP permanece inalterado no combate corporal, mas é difícil acertar um bom golpe em balanço. Reduza o dano GeB em -1 por metro do alcance *máximo* da sua arma. Por exemplo, uma espada larga tem -1 de dano GeB; uma espada de duas mãos, -2; e uma alabarda, -3. Além disso, uma arma usada com as perícias Arma de Haste, Lança ou Maça/Machado de Duas Mãos com alcance 2 ou 3 só pode causar o dano de um bordão com o cabo (GeB+2 por contusão, menos a penalidade pelo alcance), a menos que você faça uma manobra Preparar para segurá-lo bem próximo à cabeça da arma. É necessário outro Preparar para prepará-lo para uso normal após sair do combate corporal.

Esses efeitos se aplicam a todo uso de armas, ofensivo ou defensivo, durante o combate corporal. Não importa se o seu alvo ou atacante atual está em combate corporal com você! Apenas ter alguém no caminho é suficiente para complicar as coisas.



Makhila

Exceção: Golpe com o Pomo (pág. 113), técnicas de agarrar (Agarrar Armado, Mata-Leão, Reter Arma, etc.) e movimentos semelhantes específicos de combate corporal *não* sofrem penalidades nas perícias ou dano em combate corporal. Consulte *Empunhadura Defensiva* (págs. 111–112) e *Empunhadura Invertida* (pág. 112) para outras maneiras de usar armas longas no combate corporal sem essas penalidades.

Ataques Totais e Ataques Dedicados ao Agarrar

Ataques Totais e Ataques Dedicados comprometem suas defesas contra tentativas de agarrar, assim como contra golpes. Eles também facilitam para um oponente seguir seu agarrão com uma queda, imobilização ou outro movimento de combate corporal.

Se você fizer um Ataque Total, você fica *realmente* indefeso. Você perde automaticamente qualquer Disputa para evitar um ataque de combate corporal seguinte a um agarrão. Isso inclui todas as quedas, imobilizações, arremessos a partir de chaves e técnicas de luta agarrada que “atacam” usando uma Disputa Rápida (por exemplo, Algemar). Você ainda tem direito a um teste de ST ou HT para resistir a dano por estrangulamento, Chave de Braço, Torção de Pescoço, Torção de (Membro), etc.

Se você fizer um Ataque Dedicado, o redutor de -2 nas defesas ativas também se aplica aos seus testes para evitar quedas, imobilizações, etc. Do contrário, você age normalmente contra ações que seguem um agarrão.

Nem o Ataque Total nem o Ataque Dedicado impede que você faça testes para impedir que alguém que você *agarrou* se desvencilhe, ou impõe uma penalidade a esse teste. Esse não é um teste de *defesa*!

Suas ações após agarrar ou ser agarrado — incluindo suas próprias tentativas de se desvencilhar — exigem que você escolha uma manobra de Ataque, Ataque Dedicado, ou Ataque Total. Elas não são compatíveis com Ataque Defensivo e não são ações livres. Se você fizer um Ataque Total (AT) ou Ataque Dedicado (AD), você estará sujeito aos efeitos acima e usará as seguintes regras especiais:

Determinado: Você pode usar esta opção para obter um bônus de +2 (AD) ou +4 (AT) em um teste baseado em DX (DX ou uma perícia ou técnica baseada em DX) com o propósito de derrubadas, chaves ou apertos. Você não pode aplicar este bônus a um teste baseado em ST — mas veja a opção Forte abaixo.

Duplo: Você pode usar AT (Duplo) para tentar dois movimentos de agarrar, sujeito às restrições em *Agarrar e Ataques Múltiplos* (pág. 128).

Fintar: Você pode usar AT (Fintar) para fazer uma finta ou uma Batida contra um adversário agarrado antes de tentar um Arremesso do Judô, Chave de Braço, ou outro ataque de agarrar que permita uma defesa ativa. Você também pode usar AT (Fintar) no turno depois de aparar para fazer uma finta ou uma Batida e *então* tentar tal ataque, se for um que possa ser feito na sequência de um aparar. AT (Fintar) é inútil se nenhuma defesa ativa estiver envolvida; por exemplo, com desvencilhamento, estrangulamento ou imobilização.

Forte: Você pode usar esta opção para obter um bônus de +1 (AD) ou +2 (AT) em um teste baseado em ST (ST ou uma técnica baseada em ST) para uma queda ou imobilização, para estrangular ou ferir um inimigo, ou para desvencilhar-se. Para técnicas que baseiam o dano no dano por GdP ou GeB, em vez de na margem de vitória, aplique o bônus diretamente ao dano.

Longo: AT (Longo) não é uma opção em combate corporal.

Consulte *Ações Depois de Agarrar* (pág. MB370) e *Ações Depois de ser Agarrado* (pág. MB371) para obter mais detalhes.

Combate Corporal e Morfologia Corporal

As regras de combate no **Módulo Básico**, embora genéricas, ocasionalmente assumem um humanoide ereto com dois braços, mãos, pernas e pés (ou partes equivalentes do corpo). Características que alteram seu corpo em relação a essa norma mudam a forma como certas regras funcionam — *especialmente* para técnicas de agarrar, imobilizar e combate corporal!

Abaixo estão observações sobre os efeitos de combate de características fisiológicas selecionadas. Qualquer coisa não mencionada aqui não tem efeito apreciável ou usa as regras para as características que inclui (por exemplo, Tetraplégico combina Deficiência Física e Manuseadores Precários). Em geral, se uma parte do corpo estiver *faltando*, você não poderá usar técnicas que a exigem e ficará imune às técnicas inimigas que a visam.

Boca Adicional

veja pág. MB45

Uma boca no seu tronco pode morder alguém que está imobilizando você! Uma boca em outro lugar só é imobilizada se um inimigo agarrar a parte do corpo à qual está presa. Para obter mais informações sobre mordidas, consulte *Dentes* (abaixo).

Braços Adicionais

veja pág. MB45

Se você puder usar mais de dois braços para segurar um inimigo, cada braço após o segundo concede um bônus de +2 para

conseguir um agarrão (mas *não* às técnicas que acompanham), para evitar que sua vítima se desvencilhe (de agarrões, imobilizações, chaves, etc.) e para você se desvencilhar. Cada mão após as duas primeiras também concede +2 à ST para asfixiar ou estrangular. Se você tiver *mais* braços que seu oponente — o número exato é irrelevante — você recebe um bônus de +3 para imobilizá-lo ou resistir às suas tentativas de imobilização. Você só recebe esses bônus para braços de comprimento regular ou superior.

Modificadores especiais podem fornecer efeitos adicionais:

Base para Armas: Como Nenhum Ataque Físico, exceto que a Chave de Braço é ineficaz contra o membro — conta apenas como um agarrão comum. A Torção de Braço funciona normalmente.

Curto: Esses braços nunca oferecem os bônus de combate corporal acima. Se você usar *apenas* braços Curtos para uma tarefa de combate corporal, todos os testes terão um redutor de -2, independentemente de quantos braços você tiver.

Extraflexível: Esses braços são imunes a ferimentos causados pela Chave de Braço (que só conta como um agarrão comum), mas *não* pela Torção de (Membro). Eles também recebem um bônus de +2 no teste de DX exigido para preparar uma arma em combate corporal (pág. MB391).

Nenhum Ataque Físico: Além de serem incapazes de golpear, esses braços não podem agarrar, imobilizar, asfixiar, etc., e não concedem os bônus de combate corporal acima. Eles ainda são alvos válidos para técnicas *inimigas* que têm braços como alvo!

Dentes

Uma boca com dentes permite morder em combate corporal. Faça um teste de DX ou Briga para acertar. Você dar uma mordida rápida e soltar, ou *manter a mordida* e agarrar sua vítima, além de feri-la. Em qualquer caso, é um ataque que sofre penalidades *totais* pelo ponto de impacto — não reduzidas à metade por estar agarrando — e inflige dano GdP-1 por contusão. A Briga melhora o dano. A vantagem Dentes (pág. MB52) pode alterar o tipo de dano.

Os pontos de impacto permitidos para uma mordida e os efeitos de agarrar com os dentes dependem do Modificador de Tamanho relativo. Essas regras dependem muito de conceitos explicados em *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137). Leia aquele tópico primeiro!

Seu MT não é maior que o de suas vítimas. Você não pode morder seu crânio, coluna, veias/artérias ou órgãos vitais. Você pode morder seu rosto, pescoço, tronco ou membros, mas apenas pegará uma dobrinha de carne. Isso só incapacitaria um membro em golpe fulminante com resultados 7, 8, 13 ou 14 na Tabela de Golpes Fulminantes (pág. MB557). Você pode atingir um tendão dentro de um membro com um redutor adicional de -3. Lide com isso como um ataque a uma articulação — *pode* incapacitar. Você também pode mirar e incapacitar uma orelha, nariz ou extremidade (ou, com outro redutor de -3, os tendões dentro de uma extremidade). Em todos os casos, uma mordida conta como agarrar *com uma mão* para fins de estrangulamento, desvencilhamento, técnicas, etc.

Nos turnos seguintes, você pode *sacudir-se*. Isso conta como um ataque, mas sempre acerta — basta fazer a avaliação de dano por mordida a cada turno. O ferimento não pode exceder PV/4 em um nariz, orelha ou tendões de uma extremidade, ou PV/3 em uma extremidade ou tendões de um membro. Mesmo assim, continue avaliando o dano! Ataques posteriores infligem *choque* total. Se o dano total

atingir o dobro do necessário para incapacitar um nariz ou uma orelha, você o arranca com a mordida. O dobro da quantidade necessária para incapacitar uma mão remove um dedo (veja *Sem um Dedo*, pág. MB156). Você não pode remover uma extremidade ou membro inteiro.

Seu MT excede o de suas vítimas em +1 ou +2. Você pode atingir *qualquer* ponto de impacto suscetível ao tipo de dano da sua mordida e pode incapacitar ou decepar membros. Trate o agarrar usando os dentes como se fosse o de *duas mãos* para fins de estrangulamento, desvencilhamento, Torção de Pescoço e Torção de (Membro), mas como se fosse de uma mão para todos os outros fins. Caso contrário, use as regras acima.

Seu MT excede o de suas vítimas em +3 ou mais. Sua boca pode engolir toda a cabeça ou tronco. Isso permite que você ataque, sacuda-se e incapacite *qualquer* parte do corpo. Se você morder e agarrar o tronco, poderá tentar imobilizar um inimigo em pé. Um sucesso significa que ele está preso e indefeso em suas mandíbulas!

Mordedores Natos: Algumas criaturas têm mandíbulas alongadas feitas para morder — uma característica racial de custo zero. Eles recebem +1 a +3 em MT efetivo apenas para determinar como mordem. Aplique esse mesmo bônus aos testes para acertar sua mandíbula ou nariz. Um homem reptiliano MT 0 com +3 MT para morder, morderia como se tivesse MT +3, mas os inimigos atingiriam sua mandíbula com um redutor de apenas -3, e seu nariz com -4. Aqueles com qualquer *nível* desta característica sofrem um golpe no nariz em um resultado de 1 ou 2 em 1d, quando atingidos no rosto.

Técnicas de Mordida: Ataques Direcionados com dentes assumem a forma “AD (Mordida de Briga/Ponto de Impacto)”. Torção de Pescoço (Dentes) e Torcer Membro (Dentes) são distintos das versões padrão e devem ser aprendidos separadamente.

Pés Manipuladores: Você pode usar esses membros para atender aos requisitos de qualquer regra que exija braços *ou* pernas — mas você nunca pode usar um membro como braço e perna ao mesmo tempo. Decida como você o usará no início do seu turno.

Deficiência Física

veja pág. MB130

Se você estiver *de pé*, as penalidades para Perna Incapacitada (-3) e Perna Faltando (-6) afetam todos os seus testes em combate corporal baseados em DX, e os adversários recebem um bônus de +3 na Disputa por qualquer derrubada, Rasteira ou movimento similar destinado a derrubá-lo. Nada disso se aplica se você estiver sentado, ajoelhado ou deitado — apenas use as penalidades usuais para sua posição. Você pode *tentar* qualquer técnica com a penalidade acima, a menos que exija mais pernas do que as que você tem (por exemplo, você não pode usar a Tesoura com uma perna).

Com Nenhuma Perna, você deve lutar a partir do chão com as penalidades usuais (-4 para atacar, -3 para defender) e não pode fazer nada que exija pernas, como Joelhada ou qualquer chute ou agarrão com as pernas. Técnicas que exigem que você fique sentado, ajoelhado ou deitado (Bate-Estaca, Cotovelada em Queda, Quebracostas, etc.) também são impossíveis. Um oponente com pernas tem uma vantagem efetiva de +1 MT sobre você, dando a ele um bônus de +3 para imobilizá-lo ou resistir às suas imobilizações. Você deve usar os braços para a imobilização, o que nega certas opções em *Alternar Agarrões e Liberar Mãos* (págs. 118–119). No entanto, você está *imune* aos ataques Agarrar Perna, Chave de Perna, Rasteira e similares.

Espinhos

veja pág. MB58

Aqueles que usam qualquer tipo de agarrão, trava, chave ou imobilização contra você sofrem dano a *cada* turno até soltá-lo. O mesmo se aplica a qualquer um que você *imobilize*, mas não a inimigos que você agarra ou prende com um aperto ou chave que usa seus braços ou pernas.

Golpeadores

veja pág. MB62

Um Golpeador não pode agarrar, imobilizar ou prender, fazer chaves, ou arremessar — ele só pode golpear. Ele *pode* aparar (a menos que tenha Incapaz de Aparar) e até mesmo dar uma Rasteira (pág. 78). Um Golpeador que aplica dano *por contusão* pode empurrar (pág. MB372) tão eficazmente quanto um braço.

Para imobilizar um Golpeador, um atacante deve agarrá-lo. A penalidade para isso é de -1, assim como para um braço ou uma perna. Agarrar Perna, Chave de Braço, Chave de Perna, Torção de Braço, e Torção de Perna *não* funcionam em Golpeadores, mas artistas marciais em mundos com espécies não-humanas podem conhecer técnicas equivalentes para atacar Golpeadores. Cada variação é uma técnica separada.

Horizontal

veja pág. MB145

Sua posição lhe concede um bônus de +1 para golpear ou agarrar os pés, pernas ou virilha de um inimigo ereto cujo Modificador de Tamanho não seja mais do que um diferente do seu, mas um redutor de -1 para acertar o pescoço, rosto, olho ou crânio dele. Para maiores diferenças em MT, consulte *Combate em Diferentes Níveis* (pág. MB402).

Como Fica o Agarrão com Uma Mão

A maioria das técnicas que envolvem agarrar, no Capítulo 3, “exigem” as duas mãos. Na realidade, existem variações de uma mão para Chave de Braço, Chave de Cabeça, Chave de Perna, Mata-Leão, Torção de (Membro), e Torção de Pescoço (mas *não* para Bate-Estaca, Quebracostas, ou Torção de Coluna).

Os testes baseados em DX para *iniciar* tais movimentos têm uma penalidade de -2 ou -4 se usar a dobra de um braço porque a mão não está livre. O redutor é cumulativo com quaisquer penalidades na descrição da técnica (por exemplo, o de -1 para usar Mata-Leão pela frente). Testes baseados em DX para *infligir dano*, incluindo arremessos a partir de chaves (pág. 119), têm uma penalidade de -4.

Os efeitos baseados em ST usam *metade* da ST, arredondada para baixo. Isso afeta os valores predefinidos (por exemplo, para Torção de Pescoço), Disputa Rápidas, e danos de GdP e GeB. Ao estrangular, reduza a ST pela metade em vez de aplicar o redutor de -5 das págs. MB370–371. Caso uma técnica conceda um bônus de ST — intrínseco ou pelo uso de uma arma — adicione-o *após* a divisão pela metade.

Se uma técnica oferece escolha de testes, use sempre o mais favorável.

Se sua vítima tentar se desvencilhar, você obviamente não poderá reivindicar o bônus de +5 por usar duas mãos quando estiver usando apenas uma; veja pág. MB371. Além disso, você não se beneficia dos bônus inatos da técnica para impedi-lo de se desvencilhar (por exemplo, o +4 da Chave de Braço) e ele não sofre suas penalidades especiais (por exemplo, o -1 por tentativa repetida de Chave de Braço).

Suas articulações se dobram no sentido oposto ao necessário para Bate-Estaca, Cotovelada, Cotovelada em Queda, Joelhada, Joelhada em Queda, Quebracostas, Soco de Duas Mãos e Uppercut. Você não pode aprender essas técnicas, nem tentá-las no nível predefinido. Você também não pode fazer uma derrubada em mergulho (pág. MB372) — mas *pode* dar uma acometida (pág. MB372) se tiver Pernas Adicionais.

Seu dano de chute tem uma penalidade de -1 por dado, a menos que você tenha Garras ou dê um Chute para Trás ou Pisão. No entanto, você pode colocar realmente mais força na Cabeçada. Adicione um bônus de +1 por dado ao seu dano com esta técnica!

Maneta (Um Braço) e Maneta (Uma Mão)

veja pág. MB148

As duas desvantagens significam que você não pode usar as duas mãos para agarrar ou imobilizar, tornando mais fácil para sua vítima se desvencilhar (pág. MB371). Você também fica com metade do ST quando tenta asfixiar ou estrangular, e sofre um redutor de -1 de dano por dado se empurrar. Um oponente com duas ou mais mãos recebe um bônus de +3 para imobilizá-lo ou para resistir às suas imobilizações. Técnicas que normalmente exigem as duas mãos são muito menos eficazes ou totalmente impossíveis; veja *Como Fica o Agarrão com Uma Mão* (acima).

Note que, embora um braço sem mão não possa socar ou agarrar, ele *pode* desferir uma Cotovelada ou Cotovelada em Queda.

Manuseadores Precários

veja pág. MB149

Manuseadores Precários: Você deve “abraçar” para agarrar, o que é mais complicado. Tentativas de agarrar, imobilizações e quedas não recebem penalidade, mas as técnicas de agarrar (notadamente Agarrar Perna, Bate-Estaca, Chave de Braço, Chave de Cabeça, Chave de Perna, Mata-Leão, e Quebracostas) recebem um redutor de -4, a menos que usem apenas as pernas, como a Tesoura e tudo em *Usando as Pernas* (pág. 79), ou os dentes, como as opções



Torção de Pescoço (Dentes) e Torção de (Membro) (Dentes) em *Dentes* (pág. 115). Você tem uma penalidade de -4 para fazer um Arremesso do Judô. Empurrões e a maioria dos golpes desarmados não sofrem penalidade, mas ataques que exigem dedos são *impossíveis*, o que exclui a opção de estrangular e asfixiar com as mãos, segurar armas, Chave de Dedo, Chute em Salto com Vara (você não consegue segurar a vara), Dedada no Olho, e Golpe Letal.

Sem Manuseadores: Suas *únicas* opções de ataque de combate corporal são a mordida, um encontrão (mas não uma derrubada em mergulho), uma Cabeçada ou um golpe com um Golpeador. Você não pode imobilizar um inimigo, e um inimigo que tenha alguma mão recebe um bônus de +3 para imobilizar *você*. Você só pode se desvencilhar contorcendo-se, com um redutor de -4.

Exceção: Ataque Constrictivo (pág. MB42) e Ultraflexibilidade das Juntas (pág. MB61) juntos permitem agarrar, derrubar, imobilizar, estrangular, chaves e desvencilhar-se *sem* penalidade, usando o tronco — assim como uma cobra. Essas tentativas são equivalentes a fazer com duas mãos. Você deve aprender técnicas exclusivas para o corpo separadamente, como aquelas para os dentes.

Pernas Adicionais

veja pág. MB77

O número de pernas que um inimigo deve agarrar para evitar que você ande, chute, etc., é igual ao número de pernas incapacitadas necessárias para fazer você cair. Se ele restringir menos pernas e você tiver mais que o dobro da ST dele, você consegue andar — apenas diminua o Deslocamento na quantidade normal para um pequeno número de pernas incapacitadas.

Exemplo: Se você tivesse seis pernas, um inimigo fraco agarrando uma perna apenas reduziria seu movimento em 20% — ele teria que agarrar *quatro* pernas para imobilizá-lo!

Além disso, cada perna além de duas concede um bônus de +1 para resistir às tentativas do inimigo de derrubá-lo (por exemplo, derrubada ou Rasteira) e ao teste para evitar cair após errar um chute. Quando você agarra usando as pernas (veja *Usando as Pernas*, pág. 79), cada *par* de pernas após o primeiro concede os bônus especificados em *Braços Adicionais*, acima, por cada braço após os dois primeiros. Se você tiver mais pernas do que o seu oponente tem mãos livres, você recebe um bônus de +3 para imobilizá-lo sentando-se sobre ele (veja *Alternar Agarrões e Liberar Mãos*, págs. 118–119). Por fim, ter quatro ou mais pernas permite que você tente uma acometida (pág. MB372).

Sem Pernas

veja pág. MB156

Siga as regras para Nenhuma Perna (veja *Deficiência Física*, acima), exceto nestes casos especiais:

Aéreo ou Aquático: Você pode lutar a partir de seu meio nativo (ar ou água) com NH total; você não sofre as penalidades por ficar deitado. Você pode até mergulhar para atacar um inimigo no chão usando Bate-Estaca ou Cotovelada em Queda se você tiver as mãos ou cotovelos necessários. Seu MT deve exceder o de sua vítima para imobilizá-la “sem usar as mãos” pousando sobre ela; trate isso como se estivesse sentado sobre ela. Você não pode realizar ou ser afetado por qualquer ataque que exija pernas ou pés.

Desliza: Como em Nenhuma Perna, a menos que tenha Ataque Constrictivo (pág. MB42) e Ultraflexibilidade das Juntas (pág. MB61). Então a exceção em *Manuseadores Precários* (acima) se aplica.

Séssil: Você não pode fazer *nada* que exija pernas, uma mudança de posição, ou sequer um passo de movimento. Tudo o que você pode fazer é golpear e agarrar com quaisquer braços ou Golpeadores que tiver. No entanto, você é completamente imune a quedas, Rasteiras, Calçada de Perna, etc.

Tolerância a Ferimentos

veja pág. MB94

Lutadores Difusos são *imunes* a agarrões, imobilizações, chaves e assim por diante. Os Homogêneos são suscetíveis a tais coisas, mas técnicas que causam dano ao rasgar músculos e quebrar ossos — por exemplo, Chave de Braço, Chave de Perna, Torção de Pescoço, Torção de (Membro) e todos os arremessos a partir de chaves — não podem causar dano.

Sem Olhos impede que Arranhão nos Olhos, Dedada no Olho, Golpe nos Olhos, etc., cause cegueira ou ferimentos especiais. Sem Pescoço torna o Mata-Leão ineficaz e significa que nem a Torção de Pescoço nem o arremesso a partir de uma Chave de Cabeça podem feri-lo. Sem Cabeça protege por completo de todos esses ataques... mas se você não tem cabeça, você não pode dar uma Cabeçada!

Defesa de Queda

Quando um atacante tenta uma derrubada (pág. MB370) ou uma técnica baseada em derrubar, você pode optar por cair voluntariamente na tentativa de alcançar uma posição mais vantajosa no solo. Isso é conhecido como “defesa de queda” (ou *sprawl*). É arriscado, mas é útil contra alguém que você *saiba* que é menos adepto da Luta no Solo (pág. 76) do que você.

Ao fazer a defesa de queda, você cai — ou seja, a derrubada do seu inimigo funciona automaticamente — mas a Disputa Rápida ainda ocorre e você a faz com um bônus de +3. Se o seu rival vencer, você apenas cai. Mas, se perder ou empatar, *ele* também cairá — no combate tático, você acaba deitado em cima dele nos mesmos dois hexágonos — e ele perderá qualquer agarrão que tinha sobre você.

Dor no Combate Corporal

Muito do que ocorre no combate corporal tem tanto a ver com a dor quanto com o ferimento. Essas regras opcionais permitem simular ações excruciantes de triturar articulações.

Inflicir Dor com Chaves

Ao aplicar uma técnica de agarrar que permite causar dano contínuo — Chave de Braço, Chave de Dedo, Mata-Leão, etc. — você pode optar por causar dor. Faça o teste normalmente, com os modificadores usuais, e anote o PF ou PV que você teria infligido. Em vez de fadiga ou dano, porém, sua vítima sofre uma atribulação (pág. MB428): dor moderada em 2–3 pontos, dor severa em 4–5 pontos, dor terrível em 6–9 pontos ou agonia em 10+ pontos. Faça o teste novamente a cada turno; os efeitos não são cumulativos.

Para usar uma chave dolorosa para forçar alguém a se mover, consulte *Empurrando Pessoas Por Aí* (pág. 119).

Dor e Desvencilhamento

Lutadores experientes exaltam as virtudes de *ferir* um rival que o agarra para distraí-lo e se desvencilhar (veja *Desvencilhar-se*, pág. MB371). É realista e eficaz... se você acertar! Os ataques sofrem um redutor de -4 enquanto agarrado e não podem envolver qualquer parte do corpo ou arma que seu inimigo esteja restringindo.

Se o seu agressor estiver *atrás* de você — usando um garrote, aplicando um Mata-Leão, etc. — suas opções são limitadas. Você pode fazer um Golpe Desenfreado (pág. MB388) ou um Golpe Para Trás (pág. 71) com uma arma em uma mão livre; use Chute para Trás (pág. 71) ou Cotovelada (pág. 73); tente um Pisão (pág. 77) em seu pé; ou morda seu braço ou mão (veja *Dentes*, pág. 115). As penalidades para esses ataques e pontos de impacto são cumulativas com o -4 por estar agarrado.

Se estiver imobilizado, você *não pode* atacar sem uma vantagem exótica: Boca Adicional no tronco, Ataque Inato nos olhos, etc.

Se sua jogada de ataque for bem-sucedida, seu oponente pode tentar qualquer defesa de combate corporal com a mão livre; um Obstruir, se você chutou; um aparar com uma perícia de agarrar, com os braços que ele está usando para segurá-lo; ou uma esquiva.

Segurar e Bater!

Agarrões podem preparar golpes violentos. Essas táticas são realistas, mas complexas. Cabe ao Mestre permitir ou não.

Agarrar Total e Golpear

Artistas marciais e lutadores muitas vezes seguram os oponentes e os puxam em direção a ataques de estocada. Tais ataques são poderosos e difíceis de evitar. Os exemplos incluem puxar a cabeça para uma Joelhada (famoso no Bandô e no Muay Thai), lançar um Uppercut em um clinche (ilegal, mas comum no boxe) e puxar alguém sobre uma faca. As qualidades Clinche (pág. 50) e Controle de Pescoço (pág. 50) são úteis aqui!

Este é um Ataque Total (duplo). Use o primeiro ataque para agarrar seu rival. Se funcionar, ele sofrerá as penalidades de defesa padrão contra o ataque subsequente; veja *Defesa Durante o Agarrão* (pág. 123).

Seu segundo ataque pode ser um golpe com qualquer coisa, exceto o braço (ou braços) usado para agarrar. Este é um ataque de combate corporal. Se você usar uma arma maior que o alcance C, consulte *Armas Longas em Combate Corporal* (pág. 114).

Se a tentativa de agarrar for bem-sucedida e você atingir o local agarrado com um ataque GdP, seu golpe receberá o bônus de dano do Ataque Total (Forte). Isso também se aplica a golpes na virilha, coluna ou órgãos vitais ao agarrar o tronco; o olho, mandíbula ou nariz se estiver agarrando a cabeça; ou uma artéria ou articulação se estiver agarrando em um ponto que contenha tal alvo. Você pode manter seu agarrar após golpeá-lo ou soltá-lo imediatamente.

Use essas regras apenas no turno em que você inicia o agarrão. Você *deve* fazer um Ataque Total para agarrar e receber o bônus de dano. Para brutalizar um adversário que você agarrou em um turno anterior, use Ataque Total (Forte).

Beijar a Parede (Tapete, Porta do Carro,...)

Se você usou as duas mãos para agarrar um adversário e estiver de pé ou ajoelhado, poderá jogá-lo contra uma parede ou outro objeto enorme a um metro de distância — ou no chão, se ele estiver deitado. Não se trata de um

Arremesso do Judô (pág. 67), mas uma tentativa de segurar sua vítima e empurrá-lo usando seu próprio impulso.

Este é um ataque feito com um teste de DX, Briga, Luta Greco-Romana, ou Sumô. Você pode mirar em qualquer ponto de impacto, exceto nos pés, com penalidades totais. Se sua vítima estiver deitada, você só poderá mirar em seu rosto ou crânio. Seu oponente pode esquivar ou aparar com a mão livre, sujeito à *Defesa Durante o Agarrão* (pág. 123).

Um ataque bem-sucedido inflige dano GdP por contusão, +1 para uma superfície dura, mais seu bônus de perícia. Trate o bônus da ST do Sumô ou Luta Greco-Romana como um bônus de dano. Uma falha crítica significa que você escorrega, recebe esse dano no rosto e solta o agarrão!

Dois Coelhos...

Você *pode* derrubar dois adversários juntos! Use as regras acima, com estas alterações:

Agarrar Total e Golpear: Como seu agarrão inicial, faça um Ataque com Duas Armas (-4) contra adversários *adjacentes* em combate corporal. Ambos defendem normalmente. Se você agarrar apenas um, seu agarrão conta, mas você não poderá atacar. Se você agarrar os dois, faça um teste de DX, Briga, Luta Greco-Romana, ou Sumô para arremessá-los juntos. Eles podem defender como de costume. Se *ambos* fracassarem, você inflige dano GdP-1 por contusão ao local agarrado em cada um. O único bônus de dano é +1 se você agarrar dois crânios e bater um contra o outro.

Beijar a Parede: Você pode arremessar seu inimigo agarrado em qualquer ponto de impacto de um inimigo dentro de um metro. Use a *pior* penalidade entre os pontos de impacto envolvidos; por exemplo, bater um rosto (-5) em uma perna (-2) dá -5. Seu segundo oponente defende normalmente, embora o corpo que se aproxima conte como uma arma de peso igual à metade da ST da primeira vítima (pág. MB376). Se um dos inimigos defender, ninguém ficará ferido. Se ambos fracassarem, cada um sofre dano GdP por contusão, além de bônus pela perícia. O +1 para uma superfície dura se aplica apenas ao colidir um crânio contra o outro.

Mais Ações Depois de Agarrar

Essas regras expandem as *Ações Depois de Agarrar* (pág. MB370).

Abraços de Urso

Se você usou dois braços ou duas pernas para agarrar o tronco de um oponente, você pode *espremer*. Para que isso seja eficaz, o seu Modificador de Tamanho deve exceder o da sua vítima! Resolva isso como uma tentativa de estrangulamento; veja *Asfixiar ou Estrangular* (pág. MB370). Se você não tiver Ataque Constitutivo (pág. MB42), você terá um redutor de -5 na Disputa Rápida. Usar as pernas impõe o modificador habitual de -2 à DX e +2 à ST (veja *Usando as Pernas*, pág. 79). Uma vitória inflige dano por contusão — mas o tronco não possui o modificador de ferimento $\times 1,5$ do pescoço.

Você pode tentar sufocar sua vítima sem quebrar seus ossos. Faça o teste como acima. Uma vitória causa fadiga em vez de dano por contusão. O Mestre pode permitir que você cause fadiga (*não* dano) a alguém do seu MT se ele não pesar mais do que sua BC $\times$ 4.

Alternar Agarrões e Liberar Mãos

Essas opções permitem que você altere a *forma* como você está agarrando ou imobilizando um adversário:

As duas últimas opções representam deixar empurrar *você* para o lado. Se ele fracassar, você inflige o dano habitual.

Matá-lo, nocauteá-lo ou incapacitar o único membro com o qual ele está segurando significa que você está livre! Incapacitar um dos vários membros reduz o bônus de ST dele para conter você. Atordoá-lo impõe a ele um redutor de -4 para evitar que você se desvencilhe até que ele se recupere.

Se você o ferir, a penalidade de choque (-1 a -4) dele, reduz a ST e também a DX dele, se você tentar se desvencilhar. No entanto, a penalidade desaparece antes do seu próximo turno, então a única maneira de aproveitá-la é tentar se desvencilhar *imediatamente*. Para fazer isso, você deve fazer dois ataques — seja através de Ataque Adicional, Ataque Total (Duplo), ou Golpe Rápido. Seu primeiro ataque é uma tentativa de ferir seu atacante; o segundo é sua tentativa de se desvencilhar.

Estas regras também se aplicam se um aliado ferir seu agressor.

Tudo vale para os dois lados. Se você estiver ferido, sua penalidade de choque se aplica às suas jogadas de ataque e de ST para se desvencilhar! O mesmo vale para penalidades de dor causadas por um agressor que usa *Infligir Dor com Chaves*, acima.



Adicione uma Mão: Se você *agarrar* ou *imobilizar* um inimigo, você pode dedicar uma ou mais mãos *adicionais* para contê-lo. Isso torna mais fácil asfixiá-lo e mais difícil para ele se desvencilhar; além de permitir o uso de técnicas que exigem mais mãos. Adicionar mãos é uma ação livre no *início* do seu turno. As mãos utilizadas devem estar livres. Depois de comprometer uma mão, você não poderá usá-la para ataques com as mãos até seu *próximo* turno, quando poderá soltá-la como uma ação livre (veja *Libere uma Mão*, mais abaixo).

Altere a Pegada: Se você *agarrar* um inimigo, você pode mudar seu controle do ponto de impacto atual para um novo — normalmente para se preparar para uma técnica que exige que você agarre uma parte específica do corpo. Esta *não* é uma ação livre; isso conta como um ataque. Faça uma Disputa Rápida, com cada lutador usando o valor *mais alto* entre a sua DX ou NH mais alto em perícia de agarrar. O lutador com mais mãos livres recebe um bônus de +3. Os pontos de impacto envolvidos não importam. Se você vencer, sua pegada muda para o local desejado. Em um empate, você continua agarrando a parte original. Se você perder, seu inimigo se desvencilha. Se você não se importa com o turno adicional e a chance de perder a pegada, você *pode* agarrar o tronco e alternar a pegada para evitar penalidades de ponto de impacto.

Libere uma Mão: Se você *agarrar* ou *imobilizar* um inimigo, liberar a pegada em uma ou mais mãos — geralmente para poder atacar — é uma ação livre *no seu turno*. Para continuar o agarrão ou a imobilização, você deve mantê-la com pelo menos uma mão (mas veja abaixo). Se você liberar todas as mãos, sua vítima se desvencilha! Chaves e pegadas com uma mão são menos eficazes; veja *Como Fica o Agarrão com Uma Mão* (pág. 116).

Sente-se Nele: Se você *imobilizar* um inimigo, você pode contê-lo sentando-se sobre ele. Esta mudança conta como um ataque. Faça uma Disputa Rápida. Cada competidor usa o valor *mais alto* entre sua ST, DX ou seu NH mais alto de perícias de agarrar. O lutador *maior* ganha um bônus de +3 para cada ponto em que seu MT excede o do inimigo. Sua vítima recebe um bônus de +2 por braço após os dois primeiros. Se você vencer, você libera todas as mãos e muda a posição para sentado. Você pode escolher sentar-se na parte superior do corpo, nesse caso ele pode atacar usando as pernas, ou na parte inferior do corpo, o que permite que ele ataque com um braço. Todos os ataques dele sofrem os redutores habituais de -4 por estar deitado, e -4 por estar agarrado. Você tem um bônus de +5, e não +10, contra suas tentativas de se desvencilhar, como se estivesse usando uma mão. Caso ele não consiga, estará imobilizado e não poderá se mover, mudar de posição, etc., até se desvencilhar. Em caso de empate, você mantém a imobilização original. Se você perder, seu inimigo se desvencilha e sai de debaixo de você.

Toque Braços por Pernas: Se você usou os braços para *agarrar* um inimigo, você pode atacar para agarrá-lo com as pernas (veja *Usando as Pernas*, pág. 79) e então soltar os braços como uma ação livre — ou vice-versa. *Defesa Durante o Agarrão* (pág. 123) afeta as defesas adversárias contra esses agarrões subsequentes.

Arremessos a Partir de Chaves

Se você tiver um inimigo *de pé* em uma Chave de Braço, Chave de Cabeça, Chave de Dedo, ou Chave de Perna — incluindo uma versão para a parte inferior do corpo (veja *Usando as Pernas*, pág. 79) — você pode arremessá-lo usando a parte presa como eixo do arremesso. Você pode tentar isso em qualquer turno *após* aquele em que aplicou a chave. Isso conta como um ataque, mas é resolvido com uma Disputa Rápida: seu NH em Judô ou técnica de chave contra a ST, DX, Queda, ou melhor perícia de agarrar da vítima. Cada um pode escolher; A Queda nem sempre é ideal (veja abaixo).

Se vencer, você arremessa seu oponente no chão e torce a parte afetada do corpo. Isso inflige dano GeB por contusão. A Luta Greco-Romana adiciona seu bônus de ST como bônus de dano. Aplique o dano ao braço se for uma Chave de Braço, à mão se for uma Chave de Dedo, ao pescoço se for uma Chave de Cabeça ou à perna se for uma Chave de Perna.

Se o defensor vencer ou empatar, ele não será arremessado. (*Exceção:* se ele usou Queda para resistir; ele *cairá* se vencer ou empatar, mas não sofrerá o dano do *arremesso*.) Ele ainda estará na chave, a menos que você tenha obtido uma falha crítica. Se ele estiver de pé, você pode tentar o arremesso de novo em um turno posterior.

Consulte *Torção de (Membro)* (pág. 81) e *Torção de Pescoço* (pág. 81) para formas alternativas de torcer partes do corpo, e *Arremesso do Judô* (pág. 67) e *Arremesso de Sacrifício* (pág. 67) para outros arremessos.

Empurrando Pessoas Por Aí

Se você *agarrar* um inimigo e ambos estão de pé, você pode tentar usá-lo como cobertura, fazê-lo andar, etc. Isso conta como um ataque. Faça uma Disputa Rápida, com cada competidor usando o valor *mais alto* entre sua ST, DX ou seu NH mais alto de perícias de agarrar. Se você tiver seu rival em uma chave ou apertão, você pode usar seu NH com sua técnica de agarrar, receber um bônus de +3, não importa o teste que você faça, e ganhar o bônus de sua técnica por usar uma arma (se houver) — mas já que você está usando a dor para forçar que ele obedeça, *ele* terá um modificador de +3 pela Hipoalgia, ou de -4 pela Hiperalgia.

Se você vencer, você pode se mover para trás dele (sua direção muda), girá-lo para ficar de costas para você (a direção dele muda) *ou* forçá-lo a dar um passo em qualquer direção com você — tudo sem largá-lo. Se *ele* vencer, ele receberá sua margem de vitória como bônus se tentar se desvencilhar no próximo turno. Um empate significa que nada acontece.

OPÇÕES PARA O ATAQUE À DISTÂNCIA

Estas regras aumentam significativamente o “poder de fogo” das armas motoras de combate à distância. Elas descrevem proezas que *podem* ser possíveis para guerreiros realistas extremamente habilidosos, mas o Mestre é livre para reservá-las para os que possuem a vantagem Mestre de Armas.

Arcos de Tiro Rápido

Arcos têm CdT 1 e Tiros 1(2). Significa que um arqueiro normalmente pode disparar uma flecha a cada três segundos. Arqueiros Heroicos — elfos, samurais lendários, Homens Alegres, etc. — são tradicionalmente capazes de disparar flechas *muito* mais rapidamente do que isso! O Mestre de uma campanha cinematográfica pode usar esta próxima regra para permitir tais cadências de tiro.

Um arqueiro que já sacou uma flecha pode tentar preparar e disparar seu arco em um movimento suave. Isso exige uma manobra Ataque ou Ataque Total (Determinado) — um Arqueiro Heroico (pág. 44) pode escolher Avançar e Atacar — e pedir *dois* testes de Arco com redutor de -6. Se o arqueiro tiver a vantagem Arqueiro Heroico ou uma forma de Mestre de Armas (pág. 45) que inclua arcos, reduza pela metade a penalidade para -3. Se ele tiver *ambos*, ele terá apenas um redutor de -1! Para qualquer um, Ataque Total (Determinado) adiciona um bônus de +1 a ambos os testes.

O primeiro teste é para sacar o arco. Um sucesso permite que o arqueiro prepare seu arco instantaneamente e atire de imediato. Um fracasso significa que ele prepara o arco muito lentamente para atacar neste turno, mas poderá atirar sem nenhuma penalidade especial em um turno posterior. Uma falha crítica significa que ele *derruba* o arco! Seja qual for o resultado, ele fica sem defesas se escolher Ataque Total — e como um fracasso não permite um disparo, isso equivale a um Preparar que o deixa sem defesas ativas.

O segundo teste é para disparar. Isso só é possível se o primeiro teste for bem-sucedido. Trate isso como um ataque à distância normal, mas com a penalidade adicional acima.

Se executado com sucesso, ele reduz em um segundo o tempo normal de preparação de dois segundos para um arco.

O arqueiro faz uma manobra Preparar para sacar uma flecha e usa a opção Tiro Rápido no turno seguinte para preparar e disparar seu arco. Se bem-sucedido, ele pode disparar em *turnos alternados* — como se seu arco tivesse CdT 1 e Tiros 1(1).

O arqueiro *pode* preceder esse feito com um teste de Sacar Rápido (Flecha) para preparar uma flecha instantaneamente. Qualquer fracasso significa que ele deixa a flecha cair (ou a aljava; veja pág. MB222) e passa o turno inteiro realizando uma manobra Preparar improdutiva. Um sucesso prepara uma flecha e permite uma tentativa imediata de Tiro Rápido. Se o arqueiro tiver sucesso em todos os seus testes, ele poderá disparar em *todos* os turnos. Na prática, ele tem CdT 1 e Tiros igual à capacidade de sua aljava... e pode rivalizar com muitas armas de fogo!

O Mestre pode permitir o Tiro Rápido com outras armas de projétil de baixa tecnologia que tenham CdT 1 e Tiros 1(2). Basta alterar as perícias necessárias: Zarabatana-6 e Sacar Rápido (Flecha) para zarabatanas, Funda-6 e Sacar Rápido (Pedra) para fundas e assim por diante.

Fogo Contínuo com Armas de Arremesso

Uma tática clássica de ninjas e desenvolvedores é lançar muitas pequenas armas de arremesso (estrepes, bolas de gude, shuriken, etc.) de uma só vez, com o objetivo de acertar *alguém com alguma coisa*. Isto é muito menos preciso do que o *Golpe Rápido com Armas de Arremesso* (ao lado). Use as seguintes regras especiais.

As armas usadas devem estar preparadas para arremesso. Leva um turno para preparar um punhado de pequenas armas de um recipiente conveniente ou para preparar o próprio recipiente. Você pode lançar até BC/100 kg de itens pequenos e pontiagudos ou BC/40 kg de itens pequenos e sem ponta com uma mão (use BC/40 kg para *todas* as armas em uma campanha cinematográfica!), ou lance até BC/4 kg de projéteis de um recipiente — caixa, bolsa, bastão oco, etc. Este é um limite para o número de itens que você pode *arremessar* para obter um efeito útil, não uma medida de quantos você pode *levantar*.

Trate toda a porção de armas de arremesso como uma arma de *projétil* com Prec 0, CdT e Tiros iguais ao número de itens arremessados e Rco 2. Para quatro tiros ou menos, o Dano é de -1 *por dado* em relação a uma única arma daquele tipo, e a Distância é 2/3 da normal. Para mais de quatro tiros, o dano é de -2 *por dado* e a Distância é 1/3 da normal. A Magnitude é de -2 para um punhado de armas, -6 para qualquer tipo de contêiner.

Resolva o arremesso como um ataque de projétil de fogo contínuo; veja *Fogo Contínuo* (pág. MB373). Faça um teste de Arremesso para acertar, independentemente do que você está arremessando. Você pode arremessar todas as armas em um alvo para obter um bônus de acerto ou usar *Espalhando Tiros* (pág. MB409) para atacar vários inimigos. O Ataque Total (Fogo de Retenção) não é uma opção — isso pressupõe um fluxo constante de tiros, não uma única rajada de projéteis.

Se você tem Arte do Arremesso, você *pode* fazer um teste com essa perícia para acertar e receber seus bônus habituais de distância e dano!

Exemplo: Um ninja de quadrinhos com ST 13 e Arremesso-14 arremessa um punhado de shurikens em um inimigo a 2 metros de distância. Seu BC é 34, então ele normalmente poderia lançar $34/100 = 0,34$ kg de objetos pontiagudos com uma mão... mas este é um jogo cinematográfico, então ele pode lançar $34/40 = 0,85$ kg de shurikens. Como um shuriken pesa 0,05 kg, seu “punhado” consiste em 17 estrelinhas! Para um homem ST 13, um shuriken normalmente tem Dano 1d-1 por corte, Distância 6/13. Como há mais de quatro, teremos Dano 1d-3 por corte, Distância 2/4. O ataque tem Prec 0, CdT 17 e Rco 2. O bônus para CdT 17 é +4 e o modificador de distância para 2 metros é 0, então o ninja precisa de $14 + 4 = 18$ para acertar. Ele tira um 10, conseguindo uma margem de sucesso igual a 8. São quatro múltiplos do Rco 2, então ele acerta uma estrela mais quatro adicionais, totalizando cinco.

A critério do Mestre, arqueiros realistas podem disparar arcos rapidamente *fora de combate*. Afinal, existem competições de tiro rápido na vida real. Use as regras conforme estão escritas. Fazer isso em combate é cinematográfico — aplique um redutor adicional de -4 aos testes de Arco e Sacar Rápido para esse feito em combate em um jogo realista.

Golpe Rápido com Armas de Arremesso

Mestres cinematográficos de kung fu e ninjas costumam lançar múltiplas armas de arremesso com incrível precisão. Para simular isso, o Mestre pode permitir que o Golpe Rápido (pág. MB370) — incluindo a versão cinematográfica na pág. 127 — funcione com ataques com armas de arremesso. Por exemplo, um guerreiro poderia lançar duas armas com redutor de -6, três armas com -12, quatro com -18 e assim por diante. Reduza pela metade essas penalidades aqueles com Mestre de Armas. Esse Golpe Rápido *pode* visar vários oponentes, assim como um ataque de combate corpo a corpo.

Se as armas pesarem menos de 0,5 kg cada (por exemplo, adagas ou shurikens), o lutador pode carregar até quatro em uma mão, preparadas para *arremessar* — mas se ele estiver segurando mais de uma, trate-as como despreparadas para *combate corpo a corpo*. Cada arma fica entre dois dedos, não presa no punho, então o Mestre pode permitir que as raças com seis dedos preparem cinco armas, e limitar as raças com quatro dedos a três, e assim por diante. Se as armas pesarem 0,5 kg ou mais (por exemplo, facão), só é possível manter uma preparada, mas ela estará preparada para todos os fins.

Um guerreiro pode preparar cuidadosamente várias armas pequenas — ou uma única arma grande — realizando uma manobra Preparar por arma. Alternativamente, ele pode Sacar Rápido suas armas, conforme descrito em *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107). Qualquer fracasso no teste de Sacar Rápido encerra seu turno. Se ele tiver uma arma preparada em cada mão e a qualidade Trocar Rápido (pág. 53) para aquela em sua mão “inábil”, ele pode até mesmo arremessar a arma em sua mão dominante, pegar a outra arma com Trocar Rápido, e arremessá-la com sua mão dominante como parte do mesmo Golpe Rápido.

Um lutador pode misturar e combinar armas e meios de preparação. Por exemplo, um ninja que deseja lançar quatro shurikens pode Sacar Rápido todas as quatro ou preparar cuidadosamente algumas e Sacar Rápido o resto. Ele poderia até mesmo jogar as shurikens e então Sacar Rápido ou Trocar Rápido um facão e arremessá-lo. O lançador deve declarar quantos ataques pretende tentar antes de começar. Use a penalidade de Golpe Rápido para o número de ataques *planejados* — mesmo se um fracasso no teste de Sacar Rápido ou um erro crítico encurtar as coisas.

Isso *não* é o mesmo que arremessar uma arma com cada mão, que é um Ataque com Duas Armas (pág. MB417), mas um lutador segurando diversas armas pequenas preparadas em cada mão pode arremessá-las todas! Todos os ataques com uma mão são um único Golpe Rápido, com um redutor adicional de -4 para Ataque com Duas Armas e outro de -4 para ataques com a mão “inábil”.



Por exemplo, se nosso ninja tivesse quatro shurikens na mão direita e duas na esquerda, ele poderia desferir dois Golpes Rápidos. Seus ataques com a mão direita teriam o redutor de -18 pelo Golpe Rápido e de -4 pelo Ataque com Duas Armas: total de -22. Seus arremessos com a mão esquerda teriam o redutor de -6 pelo Golpe Rápido, de -4 pelo Ataque com Duas Armas, e de -4 por usar a mão inábil: total de -14. Não precisa dizer que ele optaria por Mestre de Armas e Ambidestria se planeja fazer isso com frequência!

Essas regras representam ataques múltiplos e cuidadosamente direcionados a inimigos e pontos de impacto específicos. Para lançar punhados de itens minúsculos ao acaso como um grande ataque, veja *Fogo Contínuo com Armas de Arremesso* (pág. 120).

Tiro Engenhoso

Fintas e Ataques Enganosos não precisam ser limitados ao combate corpo a corpo. As regras opcionais abaixo permitem que guerreiros especializados em Arco, Arte do Arremesso e assim por diante compitam em pé de igualdade com especialistas corpo a corpo, se o Mestre desejar. Isso *pode* ser realista — mas o Mestre pode reservar essas opções para jogos cinematográficos, restringi-las a Arqueiro Heroico e/ou Mestre de Armas, ou simplesmente proibi-las. Elas podem ser usadas juntas ou separadamente.

Tiros Preditivos: O combate à distância envolve “prever o movimento do alvo” — isto é, rastrear seu movimento e calcular onde atirar para que o projétil intercepte seu caminho. Muitos arqueiros e atiradores afirmam ser capazes de ler a linguagem corporal de um alvo, deduzir sua reação ao ver uma arma apontada para ele (ou ao tiro em si) e disparar onde ele vai pular, se abaixar, andar, etc. Para simular tais estratégias, o Mestre pode permitir que os lutadores usem o Ataque Enganoso (pág. MB369) com armas de combate à distância. Como isso representa uma tentativa de colocar o tiro onde o alvo tem maior probabilidade de se esquivar, e não as manobras usadas no combate corpo a corpo (veja *O que é... um Ataque Enganoso?*, pág. 111), a penalidade de defesa reduz a Esquiva, mas *não* o Bloqueio ou Aparar. Como de costume para um Ataque Enganoso, o NH efetivo do atacante após todos os modificadores deve ser de pelo menos 10, o que torna esta opção mais útil em curtas distâncias.

Fintas à Distância: O alvo de um ataque à distância só consegue uma defesa ativa se estiver ciente do atirador, pois assim poderá ler a linguagem corporal do adversário e adivinhar quando o disparo virá. Porém, como acabamos de discutir, um atirador também pode ler a linguagem corporal *de seu alvo*. Isto é idêntico à situação em combate corpo a corpo, mas à distância, e o Mestre pode decidir que um atacante à distância pode fintar (pág. MB365) — na maioria das vezes fingindo um tiro para atrair a guarda do defensor ou “mirando” em um alvo e repentinamente girando para atirar em outro. Uma finta à distância só é possível se o atacante conseguir acertar o alvo com sua arma e sua vítima estiver ciente dele (um alvo desprevenido simplesmente não tem defesa!). Todos os modificadores que seriam aplicados a um ataque real também se aplicam à finta. Ao usar esta regra, aqueles com armas de combate à distância *podem* usar Ataque Total (Fintar).

OPÇÕES DE DEFESA ATIVA

Exceto onde indicado, estas regras expandidas se aplicam durante qualquer manobra que permita uma defesa ativa. As opções de Aparar exigem uma arma de combate corpo a corpo preparada — ou, para um aparar desarmado, uma mão que não esteja segurando alguém ou algo. Qualquer coisa que envolva uma retirada só é possível se você estiver de pé ou deitado, e não estiver atordado.

Aparar com Armas de Duas Mãos

Muitos grandes Mestres da Defesa escreveram sobre as virtudes das armas longas de duas mãos — notadamente bisarmas, espadas grandes, espadas bastardas e bordões — para afastar vários adversários. O peso e a área de superfície de tais armas *tornam viável* para um guerreiro habilidoso inclinar sua arma para impedir vários ataques em rápida sucessão. Normalmente, ele repele golpes distantes de uma maneira que obstrui os de curta distância, ou ganha tempo lidando com atacantes cada vez mais distantes, um de cada vez, à medida que se aproximam.

Se o Mestre decidir que tais afirmações são verdadeiras em sua campanha, ele pode permitir que qualquer arma *preparada*, usada com as perícias Armas de Haste, Bastão, Espada de Duas Mãos, ou Lança que tenha pelo menos dois metros de comprimento e seja empunhada com as duas mãos use as seguintes regras:

Aparar contra Duas Armas: Uma arma como esta pode realizar um *único* aparar com um redutor de -1 para desviar *ambas* as metades de um Ataque com Duas Armas (pág. MB417). Um sucesso afasta os dois ataques. Um sucesso decisivo significa que o atacante deve fazer um teste na *Tabela de Erro Crítico* (pág. MB556) uma vez para cada arma. Em qualquer fracasso, porém, ambos os golpes acertam!

Aparar Mais de Uma Vez: Essas armas têm *metade* das penalidades normais para aparar mais de uma vez por turno (pág. MB376). Assim, tentativas sucessivas de aparar em um turno têm uma penalidade cumulativa de -2 por aparar após a primeira — reduzida pela metade para -1 por aparar para os que têm Mestre de Armas! Um Aparar Contra Duas Armas (acima) conta como uma única tentativa de aparar para esse propósito.

Aparar com Armas de Esgrima

Conforme explicado em Aparar (pág. MB269), uma arma com “E” em sua estatística Aparar usa as regras de *Armas de Esgrima* na pág. MB404. Isto não significa que seja aquela lâmina de esgrima europeia — apenas que é leve e ágil o suficiente para se beneficiar de posturas semelhantes às usadas com tais espadas. As regras especiais para aparar com armas de esgrima são uma função dessas posturas e se aplicam ao empunhar *qualquer* arma suficientemente bem balanceada para usar com a perícia Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre ou Terçado.

A maioria das “posturas de esgrima” apresenta um perfil reduzido para um adversário à sua frente e coloca sua(s) arma(s) entre seu corpo e seu atacante. Elas geralmente incluem alguma combinação de virar de lado, alinhar as pernas dianteiras e traseiras perpendicularmente ao inimigo e fazer um quarto de volta para confrontar o inimigo com *duas* armas de esgrima. Esses detalhes têm implicações que o Mestre pode querer explorar em um jogo do *Artes Marciais*, se ele considerar que o realismo adicional vale o trabalho adicional:

Aparar Mais de Uma Vez: Um benefício dessas posturas é que elas permitem tentativas curtas de aparar que redirecionam os golpes apenas o suficiente para que você os desvie do seu caminho. Esses movimentos eficientes não tiram sua arma da linha, o que significa que você sofre *metade* da penalidade normal por aparar mais de uma vez; veja *Número de Tentativas* (pág. MB376). Isso é realista para ataques frontais, mas ataques laterais exigem que você mova sua arma para fora da linha. Se o Mestre estiver disposto a fazer esse controle, então, ao acompanhar várias tentativas de aparar, as tentativas contra ataques que não venham da frente imporão a penalidade *total* às tentativas futuras de aparar.

Aparar Manguais: A incapacidade das armas de esgrima de aparar manguais (veja *Manguais*, pág. MB406) não é uma fraqueza das posturas de combate usadas, mas uma peculiaridade de armas específicas. A maioria das rapieiras, sabres, e terçados são tão leves

que só conseguem aparar armas pesadas perto do punho. Isso permite que um mangual se aproxime o suficiente para acertar! Para evitar isso, reforçe a arma com um Aparar Cruzado (veja abaixo) ou uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112).

Outras armas capazes de aparar com armas de esgrima não possuem essa fraqueza. Qualquer arma que *também* funcione com uma perícia que não seja de esgrima — ou seja, qualquer perícia que não seja Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre, ou Terçado — tem uma distribuição de massa que permite aparar manguais no valor predefinido-4. Os exemplos incluem o bordão curto, que pode usar a perícia Terçado ou Espadas Curtas (trate-o como um bastão curto), e qualquer rapieira pesada o suficiente para ser usada com a perícia Espadas de Lâmina Larga.

O que é... um Aparar?

Artistas marciais geralmente usam o termo “aparar” para descrever uma defesa que redireciona ou desvia um ataque sem absorver grande parte de sua energia. Interceptar um ataque e dissipar essa energia com segurança é chamado de “bloqueio”. No **GURPS**, esses termos têm significados diferentes. “Aparar” refere-se a *qualquer* tipo de defesa feita com uma arma ou um membro. O “Bloqueio” descreve qualquer tipo de defesa executada com um escudo.

Nem toda tentativa de aparar envolve contato. Uma aparar contra um ataque à sua *arma* ou à sua *mão* representa puxar o alvo para fora do caminho do perigo, e *Aparando Armas Pesadas* (pág. MB376) não se aplica à essa tentativa.

Nem todas as tentativas de aparar envolvem membros. Se você aparar uma técnica de combate *agarrado* (por exemplo, Arremesso do Judô ou Bate-Estaca) usando Boxe, Briga, Caratê, Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô, você pode optar por “contra-atacar” — um giro ou uma defesa de queda para que a técnica do seu adversário fracasse — em vez de desviar as mãos do seu inimigo. Isso não exige mão livre. Assemelha-se a uma esquiva, mas é um aparar em termos de jogo.

Nenhuma das tentativas de aparar acima pode preparar um Arremesso do Judô, Chave de Braço, ou outra técnica de combate agarrado no seu turno. Você deve usar a mão e fazer contato para fazer isso. Ao usar uma perícia de combate em valor predefinido da DX, ou aparar desarmado com DX/2 + 3, seu aparar é uma tentativa frenética e bruta de desviar o ataque e sempre envolve *algum* contato.

Carga: Como aparar com armas de esgrima é, na verdade, um aparar rápido, os fatores que limitam a Esquiva devem afetar o Aparar. A Carga penaliza o Aparar assim como o faz com a Esquiva... e logicamente, as penalidades de Esquivar de manobras, técnicas e outras opções de combate também devem afetar as tentativas de aparar com armas de esgrima (mas não vice-versa). Por exemplo, se um inimigo apara seu chute com sucesso e prepara uma Riposta (pág. 125) que reduz sua Esquiva, a penalidade também afeta suas tentativas de aparar com armas de esgrima.

Retirada: As posturas de esgrima usam o posicionamento das pernas que permite retiradas rápidas, concedendo um bônus de +3 em vez de +1 quando você faz uma retirada com aparar. Realisticamente, esse benefício não se aplica quando você Mergulha ou quando faz a retirada rolando enquanto está deitado. Em ambos os casos, reduza o bônus pela retirada para o normal

+1. O bônus básico ainda é de +3 quando você faz um Deslize ou Deslize Lateral— tais movimentos *são* mais fáceis nessas posturas. Para detalhes, veja *Opções de Retirada* (págs. 123–125).

Aparar com Armas Desbalanceadas

Conforme discutido em Aparar (pág. MB269), uma arma que possui um “D” em sua estatística de Aparar é *desbalanceada*. Você não pode aparar com ela depois de usá-la para atacar — embora você *possa* aparar com outra arma, ou esquivar ou bloquear. Da mesma forma, se você usá-la para aparar um ataque durante uma manobra Aguardar, você não poderá usar o Aguardar para atacar com aquela arma mais tarde no mesmo turno.

Ser desbalanceada não tem nada a ver com ficar *despreparada* após um ataque ou defesa — isso só acontece com armas com “ $\frac{1}{2}$ ” próximo à estatística ST. Significa apenas que a arma tem posições ofensivas e defensivas distintas: o ataque tira a arma da linha de defesa e vice-versa. As regras que permitem atacar ou aparar várias vezes por turno funcionam normalmente. Você simplesmente não pode atacar *e* aparar.

Isso complica a execução da Riposta (pág. 125). Você deve aparar para fazê-la — e como você não pode aparar depois de atacar, você deve renunciar ao ataque com sua arma por um turno inteiro, usá-la para aparar um ataque e fazer a Riposta no *próximo* turno. Isto torna a opção menos espontânea do que com uma arma balanceada como uma espada ou um bastão... o que é realista.

Um Ataque Defensivo (pág. 98) *permite* aparar após um ataque com tal arma e é uma exceção importante a essas regras.

Aparar com Pernas ou Pés

Se você tem duas ou mais pernas funcionais, pode tentar afastar um golpe na parte inferior do corpo (pés, pernas ou virilha) aparando com um pé ou uma perna em vez de uma mão ou uma arma. Use seu valor total de Aparar com Briga ou Caratê. Não há penalidade especial — embora as tentativas de aparar com Briga tenham o redutor habitual de -3 contra armas em balanço — mas há *vários* inconvenientes:

- Como mencionado acima, esta defesa só é eficaz contra ataques de linha baixa. É inútil contra ataques acima da cintura.
- Você não pode bater em retirada no mesmo turno em que aparar com a perna ou o pé. Se você já fez uma retirada, não poderá tentar tal aparar. Se você já aparou uma vez desta maneira, você não pode bater em retirada — você deve permanecer onde está.
- Em caso de fracasso ao aparar contra uma *arma*, seu atacante pode optar por acertar seu alvo original ou a perna com a qual você aparou. Se sua perna sofrer dano equivalente a mais da metade de seu PV devido a um ferimento, ela ficará automaticamente incapacitada (veja *Lesões Incapacitantes*, pág. MB420) e você cairá imediatamente.

Você pode tentar aparar com o pé ou de perna apenas *uma* vez por turno, independentemente do seu NH. No entanto, essa possibilidade é adicional às tentativas de aparar manuais. Teoricamente, você poderia aparar uma vez com a mão e uma vez com o pé antes de sofrer penalidades por aparar mais de uma vez.

Embora essa tentativa de aparar pareça um chute, ela não causa dano ao inimigo. Para uma versão que cause, veja *Obstruir* (pág. 77).

Aparar Cruzado

Se você tiver duas armas de combate corpo a corpo preparadas, poderá usar *ambas* em uma única tentativa de aparar. Isso é útil quando seu oponente tem uma arma de duas mãos ou uma arma tão poderosa ou pesada que seria arriscado aparar com apenas uma mão. Muitas vezes envolve cruzar as armas em um esforço para tentar prender a arma do atacante entre elas, e é por isso que é chamado de Aparar *Cruzado*.



Para tentar um Aparar Cruzado, ambas as mãos devem ser capazes de aparar. Descubra qual seria o seu Aparar com cada mão, aplicando todos os modificadores usuais — para tipo de arma (por exemplo, -1 se estiver usando uma faca), número de tentativas de aparar anteriores com aquela arma e assim por diante. Seu Aparar será o *melhor* dos dois valores modificados, com um bônus de +2 pela ajuda adicional.

Para o propósito de *Aparando Armas Pesadas* (pág. MB376), trate isso exatamente como se fosse um aparar com uma arma de duas mãos que pesa tanto quanto as duas armas combinadas. A qualidade efetiva é a da arma de qualidade *mais baixa*. Se as regras indicarem que uma arma quebra, será a mais leve das duas; se pesarem o mesmo, faça um teste aleatório para decidir. Lembre-se de que armas de duas mãos podem aparar coisas que pesam até o *dobro* da BC sem serem deslocadas para o lado.

Exemplo: Uma espada curta de 1 kg é normalmente suscetível a quebrar contra armas que pesam 3 kg ou mais. Por ser de uma mão, uma arma que pesa mais que o BC do usuário desloca-a para o lado. Cruzada com um facão de 0,5 kg, o peso total seria de 1,5 kg. Seria necessária uma arma de 4,5 kg ou mais para causar a quebra — e se algo *quebrasse*, seria a faca, não a espada, mais cara. Além disso, isso permitiria ao defensor aparar armas pesando até 2×BC.

Um Aparar Cruzado é sempre legal contra um manguel ou um kusari, mesmo que envolva duas armas de esgrima. Aplique a penalidade usual por aparar tal arma ao valor *final* do Aparar. Se você aparar um kusari, o usuário pode tentar um Envolver “de graça” como de costume (pág. MB405), com um sucesso prendendo *ambas* as suas armas.

O lado negativo de um Aparar Cruzado é que ele une ambas as armas de uma forma que impede você de usá-las para quaisquer outras tentativas de aparar neste turno. Além disso, se você tiver uma falha crítica, os resultados da *Tabela de Erro Crítico* (pág. MB556) afetarão ambas as armas!

Aparar Apoiado: Se você tiver uma arma de combate corpo a corpo preparada e uma mão vazia, e ambas puderem aparar, você pode colocar a mão na arma para apoiá-la enquanto apara. Isso simplesmente adiciona um bônus de +1 ao seu Aparar com a arma e permite que você apare como se tivesse uma arma de duas mãos. Nenhum outro benefício se aplica. Você não pode usar nenhuma das mãos para aparar novamente neste turno.

Bloqueios Múltiplos

O Mestre pode querer permitir que os lutadores bloqueiem mais de uma vez por turno, por analogia com aparar mais de uma vez com a mesma mão ou arma (veja *Número de Tentativas*, pág. MB376). Como um escudo é volumoso e deve ser mantido no lugar por tempo suficiente para absorver o golpe, isso é mais difícil do que tentar aparar mais de uma vez — aplique um redutor cumulativo de -5 por bloqueio após o primeiro. Assim, o primeiro bloqueio não é penalizado, mas os bloqueios subsequentes terão penalidades de -5, -10, -15 e assim por diante. Aqueles com a vantagem Mestre de Armas reduzem essas penalidades *pela metade* e arredondam na direção negativa (-3, -5, -8...).

Defesa Durante o Agarrão

Um lutador agarrado tem um redutor de -4 na DX (pág. MB370). Isso afeta as perícias de combate, impondo um redutor de -2 para Bloqueio e Aparar — e um membro agarrado *não pode* bloquear ou aparar. A Esquiva tem um redutor de -1, equivalente ao efeito do -4 à DX na Velocidade Básica (que não é reduzida). Se uma técnica causar uma penalidade de defesa pior (por exemplo, -4 pela Chave de Braço), use ela *em vez disso*. Por fim, a vítima não pode dar um passo ou mudar de posição enquanto se defende, portanto não pode bater em retirada ou usar a Esquiva Acrobática.

O que está agarrando não tem penalidades. No entanto, ele não pode aparar com um membro que está usando para agarrar sem liberá-lo. Para bater em retirada ou usar a Esquiva Acrobática, ele deve liberar *todos* os seus membros.

Limitando Esquivas

Não há limite para o número de vezes que você pode se esquivar de *diferentes* ataques durante o seu turno (veja *Esquiva*, pág. MB374). Você pode até tentar se esquivar quando for atacado com uma arma de fogo, desde que esteja ciente de quem o está atacando. Isso não significa que você está evitando vários ataques de combate corpo a corpo e desviando das balas. Significa simplesmente que você está se movendo de forma imprevisível em combate, levando seus adversários a avaliar mal sua posição e errar algumas vezes. Você só estará se esquivando ativamente de golpes se tentar uma Esquiva Acrobática, usar retirada, ou esquiva e queda. Em situações em que você está se movendo, mas não consegue se esquivar — contra ataques surpresa, após um Ataque Total, após chutar com um Avançar e Atacar, etc. — seu movimento é previsível e os atacantes podem compensá-lo facilmente.

As duas regras *opcionais* abaixo tornam a esquiva menos eficaz. Elas podem ou não ser realistas... mas tornam o combate mais mortal, o que pode contribuir com alguns jogos mais realistas. É fortemente recomendado que o Mestre isente destas regras os lutadores com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre.

Esquiva Restrita Contra Armas de Fogo: O Mestre pode sentir que, como os feixes e as balas atingem seu alvo em alta velocidade, antes que o alvo possa se mover apreciavelmente, esquivar-se deveria ser menos eficaz contra eles. Opcionalmente, se um lutador estiver ciente de alguém com uma arma de fogo (faça um teste de Visão se não tiver certeza) e selecionar Ataque, Ataque Defensivo, Avançar e Atacar, Defesa Total, Deslocamento, Fintar, ou Mudança de Posição em seu turno, ele pode fazer um “movimento evasivo” em relação *a esse inimigo* como uma ação livre. Se o atirador especificado atirar nele antes do início do próximo turno, ele poderá se esquivar. Todos os modificadores usuais se aplicam. Para reivindicar o bônus por *Esquiva Acrobática* (pág. MB375), ele deve fazer seu teste de Acrobacia durante seu turno. Para reivindicar o bônus pela *Esquiva e Queda* (pág. MB377), ele deve mergulhar no chão no final de seu turno (isso pode ser parte de sua ação livre). Ele não pode se esquivar de ataques de armas de fogo de qualquer inimigo que não seja aquele que ele especificou, evadir-se de mais de um atirador, ou declarar seu movimento evasivo após ser atacado.

Limite de Esquivas Múltiplas: O Mestre pode preferir considerar cada esquiva como uma tentativa deliberada de evitar um ataque específico. Nesse caso, deve ser difícil evitar muitos ataques em um curto espaço de tempo — assim como é mais difícil tentar aparar mais de uma vez (pág. MB376) ou bloquear mais de uma vez (veja *Bloqueios Múltiplos*, ao lado). Para simular isso, o Mestre pode avaliar um redutor cumulativo de -1 por esquiva após a primeira do turno. A primeira esquiva não tem penalidade, mas as esquivas subsequentes têm -1, -2, -3 e assim por diante.

Opções de Retirada

Conforme explicado em *Retirada* (pág. MB377), uma vez por turno, você pode dar um passo para longe de qualquer atacante para obter um bônus em todas as defesas ativas contra seus ataques corpo a corpo. No combate tático, isso permite que você entre em qualquer hexágono adjacente que esteja *mais distante* do seu inimigo do que o seu hexágono inicial.

Afastar-se do adversário é a opção mais segura e eficaz na realidade, mas não a única. Generalizar o componente de movimento de uma defesa para funcionar mais como um passo (veja *Passo*, pág. MB368) abre possibilidades adicionais. Você pode combinar qualquer uma delas com uma Esquiva Acrobática (pág. MB375).

Deslize: Se estiver *de pé*, você pode tentar diminuir a distância entre você e seu inimigo enquanto evita ou desvia seu ataque. No combate tático, você pode entrar em qualquer hexágono adjacente que esteja *mais próximo* do seu agressor do que do seu hexágono inicial. Você *pode* entrar em combate corporal com ele! Suas defesas contra esse atacante têm um redutor de -2 mais seu bônus pela retirada (+1 ou +3); portanto, você tem um modificador líquido de +1 na melhor das hipóteses e de -1 na pior das hipóteses. Contra um interromper investida (pág. MB366), adicione outro redutor de -1. Essa tática é para momentos em que é realmente *mais* perigoso manter distância do que fechar o espaço com o inimigo — como quando ele tem uma pistola ou uma arma longa, especialmente se você estiver desarmado.

Pode ser possível compensar as penalidades dessas opções melhorando técnicas especiais. Essas técnicas devem sempre

trazer riscos. Você tem que trocar *algo* para defender com um bônus sem ceder terreno! A desvantagem mais comum é o aumento do dano causado pelo ataque se a defesa fracassar. Veja *Técnicas Defensivas* (págs. 91–92).

Deslize Lateral: Se estiver *de pé*, você pode se afastar sem fazer a retirada, em um esforço para deixar o ataque passar pela sua posição anterior. No combate tático, você pode se mover para qualquer hexágono adjacente que esteja à *mesma* distância do seu atacante que seu hexágono inicial. Todas as suas defesas contra esse oponente recebem um redutor de -1 mais seu bônus de retirada (+1 ou +3). Isso dá um +0 líquido para bloqueios e a maioria das tentativas de aparar. No entanto, esquivas e tentativas de aparar em movimento terminam com um bônus de +2, tornando esta opção útil quando você tem uma defesa como essa e não quer ceder terreno a um inimigo com uma arma mais longa.

Realismo Severo para Lutadores Desarmados

O **Módulo Básico** trata o combate desarmado de forma favorável: não há “mão inábil”, Caratê e Judô não têm penalidade para aparar armas e você não pode se machucar a menos que acerte RD 3+ ou que seu oponente use uma arma para aparar seu ataque. Veja *Aparar* (pág. MB376) e *Machucando-se* (pág. MB379) para detalhes. Isto torna irrealisticamente tentador lutar com as mãos nuas contra inimigos armados e usando armaduras.

Abaixo estão regras opcionais que adicionam risco ao combate desarmado. Elas são *inadequadas* para a maioria dos jogos — mesmo a ficção de artes marciais “realista” tende a pecar em favor de uma boa história — e são opostas em espírito às regras cinematográficas (veja *Combate Cinematográfico*, págs. 125–133). Ainda assim, o Mestre pode usar ambos os tipos de regras na mesma campanha, impondo um realismo severo para a maioria dos lutadores, mas ignorando-o em favor de opções cinematográficas para aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre!

Acertando os Ossos: As canelas e o crânio dão ao seu dono RD 0 e RD 2, respectivamente, mas são mais resistentes do que isso sugere. Quando você golpeia o crânio com qualquer ataque desarmado, a regra *Machucando-se* se aplica. Se você acertar a perna com uma canelada (pág. 112), faça um teste com 1d. Com um 1 — ou 1–3, se seu inimigo tentou e fracassou em um aparar com a perna — você bate nas canelas. Aplique a regra *Machucando-se* a menos que você tenha a vantagem Golpeadores (Contusão; Membro, Canela, -20%).

Aparar Armas: Perícias de combate desarmado — incluindo Caratê e Judô — aparam armas, em balanço ou não, com um redutor de -3. Um fracasso por 3 ou menos significa que o aparar ainda “foi bem-sucedido”, no sentido de que você colocou seu membro no caminho. O atacante atinge o membro que está aparando *em vez* do alvo pretendido e faz sua avaliação de dano normal. Em combate corporal (apenas), ignore esta desvantagem para tentativas de aparar de Caratê e Judô contra armas rígidas que provocam dano por contusão — porretes, varas, etc.

Aparar Ataques de Linha Baixa: Um homem de pé tem um redutor de -2 para aparar um ataque nas pernas ou pés se estiver usando uma arma de mão ou de alcance C. Tentativas de aparar com pernas e pés não são penalizadas (veja *Aparar com Pernas ou Pés*, pág. 122).

Limitações de Defesa: Boxe, Caratê, e Judô têm um bônus de +3 para Aparar em uma retirada por razões de mobilidade. Conforme discutido em *Aparar com Armas de Esgrima* (págs. 121–122), essa dependência da movimentação dos pés tem suas desvantagens. Reduza o bônus de +3 para +1 ao bater em retirada *mergulhando* ou *rolando* em vez de dar um passo. Além disso, aplique as penalidades da Esquiva devido a manobras, técnicas, opções de combate e ação inimiga para o Aparar dessas perícias.

Mãos Fortes e Fracas: A maioria dos combatentes desarmados são notavelmente mais capazes com uma mão do que com a outra. Ao usar a “mão inábil”, você tem o redutor habitual de -4 no NH (e, portanto, -2 no Aparar) e de -2 na ST (dando -1 ao dano do soco). Em campanhas que usam esta regra, o Treino em Armas na Mão Inábil se torna uma Qualidade do Estilo para todas as artes de golpe com as mãos nuas, e ele e a Ambidestria (pág. MB38) eliminam *ambas* as penalidades.

Nós dos Dedos Machucados: O choque pode desaparecer em um segundo (veja *Choque*, pág. MB419), mas os ferimentos tornam doloroso golpear com a parte machucada do corpo. Golpear com força total uma parte do corpo ferida inflige a penalidade de choque pelos ferimentos acumulados (máximo -4) como se fosse ferida novamente. Você pode evitar isso batendo com menos força: receba uma penalidade de dano igual à penalidade de choque. A Hipoalgia permite que você ignore isso; a Hiperalgia significa que você deve fazer um teste de Vontade com esta penalidade ou hesitar e desferir um soco com menos força!



Kusarigama



Mergulho: Se estiver *de pé* ou *ajoelhado*, você pode tentar mergulhar sob um ataque de combate corpo a corpo. Isso é semelhante à “esquiva e queda” usada para evitar ataques à distância, mas menos eficaz: todas as suas defesas contra aquele atacante sofrem um redutor de -1 mais seu bônus pela retirada (+1 para a maioria das defesas; +3 para uma esquiva ou aparar com Boxe, Caratê, ou Judô, ou uma perícia de esgrima). Isso deixa você prostrado — em combate tático, você está deitado no seu hexágono inicial e no hexágono adjacente de sua escolha. Como você está deitado, você tem um redutor de -3 para se defender de futuros atacantes! Isto é arriscado... mas se você estiver encurralado e tiver aliados por perto, um bônus líquido de +2 para a Esquiva *nesse momento* pode valer a pena o risco. Você também pode mergulhar como uma “medida atrapalhadora” contra um inimigo que tenta uma derrubada; veja *Defesa de Queda* (pág. 117).

Riposta

Um estratégia popular entre os artistas marciais é um aparar que desvia a arma do atacante ou compromete suas defesas, “preparando” um contra-ataque — ou *riposta* — que explora a abertura. Executada corretamente, a riposta é difícil de evitar. No entanto, muitas vezes exige que o defensor comece o seu movimento de ataque mais cedo e sacrifique parte da sua *própria* capacidade de defesa. Assim, o tiro pode sair pela culatra de forma espetacular!

Para preparar uma Riposta, declare que deseja fazê-la *antes* de aparar. Escolha uma penalidade para seu valor de Aparar — quanto maior a penalidade, maior será seu foco no contra-ataque. Essa opção não pode reduzir seu Aparar, antes de todos os outros modificadores, exceto Aparar Ampliado, para abaixo de 8.

Em seguida, adicione os modificadores restantes e tente aparar o ataque. Você *pode* fazer uma retirada — mas se seu inimigo der um passo para trás após atacar, você pode acabar longe demais para uma Riposta.

Um sucesso significa que você aparar e prepara uma Riposta. Se o seu *primeiro* ataque no próximo turno usar sua arma usada para aparar contra o inimigo que você aparou, uma das defesas ativas *dele* contra ela sofre a penalidade que você aceitou em seu aparar. Se você aparou a mão ou arma dele, reduza o Aparar dele com essa mão (com qualquer uma das mãos, se o ataque dele usou as duas mãos). Se você aparou o escudo dele, reduza o Bloqueio dele. Se você defendeu um

ataque desarmado que não seja um golpe com a mão (mordida, chute, enforcão, etc.), reduza sua Esquiva. Aplique *metade* desta penalidade (desconsidere as frações) a qualquer outra defesa que ele tente contra seu ataque — incluindo testes para resistir a movimentos de agarrar que usam Disputas Rápidas em vez de defesas ativas (por exemplo, derrubadas).

Um fracasso significa que você é atingido, como acontece com qualquer fracasso em aparar. Sua tentativa não lhe concede nenhum benefício especial — embora você ainda possa atacar seu inimigo em seu próximo turno, se o ataque dele deixar você em condições de fazê-lo.

Exemplo: Harry, o Bom, e Odo Negro estão duelando com espadas largas e escudos médios. Harry tem Espadas de Lâmina Larga-16 e Aparar Ampliado 1, para um Aparar de 12. Odo ataca Harry com sua espada e Harry decide tentar uma Riposta. Sendo Odo seu inimigo mortal, Harry vai com tudo e aceita a penalidade máxima: -4, o que reduz seu Aparar para 8. Com +1 pelos Reflexos em Combate e +2 pelo BD de seu escudo, seu Aparar final é 11. Ele consegue, afastando o ataque de Odo. Isso lhe permite executar a Riposta com sua espada (*não* com um golpe com o escudo, chute, etc.) em seu turno. Ele faz isso e consegue! Se Odo tentar aparar com sua espada, ele sofrerá a mesma penalidade que Harry, ou -4. Se ele tentar uma esquiva ou bloqueio, ele sofre *metade* dessa penalidade, ou -2.

Uma Riposta é mais eficaz quando você é mais habilidoso que seu inimigo, quando você tem muitos bônus defensivos (Reflexos em Combate, escudo, arma com bônus de Aparar, etc.), ou quando seu alvo *já* está comprometido — por exemplo, ajoelhado ou sobre piso ruim.

As penalidades à defesa ativa pela Riposta e por Fintar são cumulativas. Se no seu turno você fintar um adversário com sucesso, e no turno dele ele atacar e você aparar com uma penalidade, então você poderá fazer a Riposta no seu *próximo* turno, forçando-o a defender com penalidades tanto para a finta quanto para a Riposta. Isso leva dois turnos e oferece muitas oportunidades de fracassar... mas quando funciona, é devastador!

Porém, você não pode combinar um Ataque Enganoso e a Riposta. Uma Riposta é um Ataque Enganoso — apenas um onde você está assumindo um risco defensivo em vez de um risco ofensivo.

COMBATE CINEMATOGRAFICO

A ficção geralmente retrata o combate de *forma dramática*, como uma disputa heroica ou um balé violento. Muitas vezes, o viés é sutil, com a história dando o benefício da dúvida a feitos dificilmente possíveis, mas, de outra forma, mantendo-se fiel à realidade. Isso é típico dos relatos de artistas marciais do mundo real quando contam histórias de como o estilo *deles* desafia os limites! No outro extremo do espectro estão os épicos que colocam as técnicas sobre-humanas e as armas improváveis dos heróis contra as dos vilões, sem se importar muito com as leis da física.

Chamada de “cinematográfica” porque nos é mais familiar nos filmes, essa abordagem dramática não é exclusiva das telonas. Este é o mundo dos heróis das mais antigas mitologias e lendas, lutando contra exércitos, monstros e deuses; dos espadachins românticos dos romances, duelando com todos os adversários até a vitória certa; dos ninjas e comandos dos

quadrinhos, usando pura habilidade para compensar a desvantagem numérica; e dos lutadores mascarados na televisão, recebendo golpes pesados do alto das cordas e ainda assim, deixando a luta andando.

Em campanhas nesse estilo, o Mestre deve considerar usar a maioria ou todas as regras opcionais deste capítulo que não são estritamente irreais, mas que são possivelmente *otimistas*. Elas se enquadram em duas categorias principais:

- Regras que aceleram ações ou tornam ações adicionais possíveis (ou mais fáceis), como *Embainhamento Rápido* (pág. 106), *Sacar Rápido em Série* (págs. 106–107), *Arcos de Tiro Rápido* (págs. 119–120), *Fogo Contínuo com Armas de Arremesso* (pág. 120), *Golpe Rápido com Armas de Arremesso* (págs. 120–121), *Aparar com Armas de Duas Mãos* (pág. 121) e *Bloqueios Múltiplos* (pág. 123).

Combates Mais Rápidos

Você pode conduzir lutas extremamente detalhadas usando o *Artes Marciais* e o *Módulo Básico*, mas a maioria dos jogadores acha combates mais rápidos mais divertidos! Abaixo estão dicas sobre como acelerar a batalha. São conselhos, não regras — o Mestre deve usar apenas as sugestões que se adequam ao seu grupo de jogo.

- *Limite as opções.* Deixe os jogadores escolherem apenas as opções que se adequam ao tipo de jogo que você está jogando: realista ou cinematográfico, enfatizando artes marciais desarmadas ou estilos de armas, etc. Proíba educadamente, mas com firmeza, o resto.

- *Incentive opções que reduzam as defesas.* Ataque Enganoso, finta, Riposta, e Interromper Acerto adicionam complexidade... mas as defesas reduzidas aumentam as chances de que um golpe acerte e termine a luta. Isso evita que as batalhas durem uma eternidade porque ninguém fracassa em um teste de defesa.

- *Faça um “guia rápido” para consulta.* Liste modificadores e números de página para todas as regras opcionais que você pretende usar. Fichas pautadas são ideais para isso — e também funcionam como um marcador útil para uma página de regras usadas com frequência.

- *Planeje tudo com antecedência.* Em algum lugar na planilha de personagem de cada PdJ ou PdM importante, anote coisas como movimento permitido, NH e dano modificados com ataques; distância de salto; dano do encontro em Deslocamento total; e limites incapacitantes (dano acima de PV/2 e PV/3).

- *Exija decisões rápidas.* Diga a cada jogador para ter suas ações preparadas quando chegar a sua vez. Caso contrário, ele deverá realizar alguma ação “padrão” previamente acordada: Defesa Total, Fazer Nada, repetir sua ação anterior, etc. “Meu PdJ é um mestre de kung fu! Ele saberia o que fazer!” não é desculpa. Um segundo ainda é um segundo, mesmo para um mestre de kung fu. Há muito tempo para avaliar as opções enquanto os outros *estão agindo*.

- *Incentive “movimentos característicos”.* Faça com que cada jogador elabore alguns “procedimentos operacionais padrão” na forma de um turno inteiro de ações calculadas com antecedência; por exemplo, “Ataque Dedicado (Forte) e Golpe Rápido: GdP nos órgãos vitais, com NH 13, depois um Ataque Enganoso de GeB no tronco para um redutor de -2 às defesas, com NH 12.” Estas são boas ações “padrão” para o jogador que não consegue se decidir!

- *Responsabilize os jogadores por lembrar as opções.* Se você permitir que os jogadores usem uma regra especializada, faça com que seja tarefa *deles* lembrar seus detalhes e localização no livro. Se não conseguirem se lembrar da regra, seus *personagens* decidem não usar a tática.

- *Faça com que ferimentos graves terminem lutas.* Um PdM deve fugir ou se render se sofrer um ferimento grave (ou incapacitante), a menos que tenha um problema mental sério como Fúria. Não continue até que todos de um lado estejam inconscientes ou mortos. Isso demora uma eternidade e não é exatamente *nem* realista, *nem* cinematográfico.

- Regras que tornam os lutadores mais móveis — especialmente se envolverem acrobacias! Estas incluem *Ataque Acrobático* (pág. 100), *Ataque Aéreo* (pág. 100), *Movimento Acrobático* (págs. 101–103), *Fintas com Perícias Não Relacionadas ao Combate* (pág. 103), *Levantar Acrobático* (pág. 104), e *Opções de Retirada* (págs. 123–125).

Nenhuma dessas opções é totalmente cinematográfica. Usadas de forma conservadora, podem até ser realistas. No entanto, uma campanha que apresenta uma grande proporção dessas regras *parecerá* cinematográfica, enquanto uma que omite a maioria delas não parecerá — independentemente da intenção do Mestre!

Algumas regras opcionais oferecem detalhes adicionais que *não* se adequam a um jogo cinematográfico rápido e solto, sendo os piores culpados *Posições*, *Pontos de Impacto*, e *Técnicas* (págs. 104–105), *Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns* (págs. 107–108), *Uma Questão de Centímetros* (pág. 110), *Combate Corporal e Morfologia Corporal* (págs. 115–117), *Mais Ações Depois de Agarrar* (págs. 118–119), e *Aparar com Armas de Esgrima* (págs. 121–122). *Limitando Esquivas* (pág. 123) e *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124) são destinadas a personagens realistas e arruinariam a diversão dos guerreiros cinematográficos. Finalmente, *Lutadores Não Treinados* (pág. 113) não é adequada para PdJs (mesmo os não treinados) em uma campanha cinematográfica — embora seja uma boa opção para PdMs “bucha de canhão”!

Abaixo estão regras adicionais que podem ajudar a criar uma sensação cinematográfica. Com exceção de *Ataques Múltiplos*, que aparece aqui porque se refere a diversas vantagens sobre-humanas, a maioria delas *são* estritamente cinematográficas. Use-as em uma campanha realista por sua conta e risco!

ATAQUES MÚLTIPLOS

Ataques múltiplos do mesmo lutador num único turno quase definem o combate cinematográfico, embora possam ocorrer mesmo em campanhas realistas. Estas diretrizes ajudam a explicar como interagem as diversas opções para ataques múltiplos. Elas se aplicam a todos os ataques, mas se concentram no combate corpo a corpo; consulte *Opções Para o Ataque à Distância* (págs. 119–121) para regras adicionais para ataques rápidos à distância.

Cada combatente — não importa quantos membros ele tenha e qual seja seu armamento — começa com *um* ataque por manobra de Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, ou Avançar e Atacar, e muitos normalmente selecionam apenas *uma* dessas manobras por turno. Três situações modificam essas suposições básicas:

Ataque Adicional (pág. MB42): Cada nível da vantagem Ataque Adicional concede *um* ataque adicional por manobra de Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, ou Avançar e Atacar. O Ataque Adicional beneficia *apenas* essas manobras. Por exemplo, alguém com Ataque Adicional 2 poderia usar o Ataque para fazer três ataques em vez de um; se ele também tivesse Padrão de Tempo Alterado 1, ele poderia escolher duas manobras de Ataque e fazer três ataques com cada uma.

Padrão de Tempo Alterado (pág. MB78): Cada nível da vantagem Padrão de Tempo Alterado concede uma *manobra* adicional por turno — não apenas um ataque adicional! As regras restantes nesta seção se aplicam *separadamente* à cada manobra Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, ou Avançar e Atacar escolhida.

Ataque Total (pág. MB365): Selecionar Ataque Total (Duplo) permite que um guerreiro adicione *um* ataque ao seu número normal, apenas com essa manobra. Se ele tiver algum nível de Ataque Adicional, ele ainda acrescenta um ataque — ele não duplica seus ataques! Ataque Total (Determinado), (Forte), e (Longo) não concedem ataques adicionais, mas seus benefícios

se aplicam a *todos* os ataques com essa manobra. Para aqueles com Padrão de Tempo Alterado, os efeitos do Ataque Total não são transferidos para manobras posteriores; por exemplo, um super que escolhe Ataque Total (Duplo) e depois Ataque receberia um ataque adicional com seu Ataque Total, mas apenas o número normal de ataques com seu Ataque.

Os ataques podem envolver qualquer combinação de partes do corpo não restritas (mãos, pés, Golpeadores, etc.) e armas preparadas. Armas que ficam despreparadas após um ataque só podem atacar uma vez. Os chutes recebem uma penalidade de -2, a menos que sejam melhorados por meio de uma técnica. Ataques com a mão “inábil” sofrem um redutor de -4 para aqueles sem Ambidestria (pág. MB38) ou Treino em Armas na Mão Inábil (pág. 52).

Uma vez por manobra de Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, ou Avançar e Atacar, um lutador que deseja mais ataques pode trocar *um* (e apenas um) de seus ataques por *uma* destas opções especiais:

Golpe Rápido (pág. MB370): A menos que ele tenha escolhido Avançar e Atacar, um guerreiro pode dividir um de seus ataques de combate corpo a corpo em *dois* ataques com a mesma arma ou *dois* ataques desarmados, com uma penalidade adicional de -6. Aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre sofrem metade dessa penalidade, podendo tentar três ou mais ataques; veja *Golpe Rápido* (abaixo).

Combinação (pág. 80): Um artista marcial que tenha estudado uma Combinação pode substituí-la por um Golpe Rápido comum. Caso contrário, trate isso como um Golpe Rápido.

Ataque com Duas Armas (pág. MB417): Um lutador com duas armas preparadas em mãos diferentes pode usar um de seus ataques para atacar com as duas armas ao mesmo tempo. Esses dois ataques têm um redutor adicional de -4, mas a técnica Ataque com Duas Armas (pág. 83) permite que artistas marciais cinematográficos reduzam essa penalidade. Esta opção é permitida para dois ataques desarmados com mãos diferentes.

Golpe Rápido

Em uma campanha cinematográfica — especialmente uma campanha *chambara* ou *wuxia* — o Mestre pode querer permitir mais de dois ataques com um Golpe Rápido (pág. MB370). Nesse caso, a penalidade passa a ser de -6 por ataque adicional: -6 para dois ataques, -12 para três, -18 para quatro e assim por diante. Isto se aplica a *todos* os ataques; não se acumula gradualmente. Por exemplo, em três ataques todos seriam uma penalidade de -12.

Indivíduos com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre podem reduzir esta penalidade pela metade; por exemplo, com Mestre de Armas alguém poderia fazer quatro ataques com redutor de -9. Além disso, o Mestre pode determinar que somente aqueles que possuem essas vantagens podem tentar três ou mais ataques com um Golpe Rápido.

O Mestre é livre para limitar o número máximo de ataques possíveis com um Golpe Rápido. Contudo, esta regra é bastante auto-limitada: um herói *poderia* tentar 10 ataques... mas mesmo com o Mestre de Armas, ele teria uma penalidade de -27! Para garantir que apenas guerreiros habilidosos possam realizar um grande número de ataques, simplesmente limite a NH ajustado a 12.

Fintas e Ataques Múltiplos

Um lutador pode trocar ataques de combate corpo a corpo por fintas (veja *Fintar*, pág. MB365) numa base de um por um. Modificadores para manobras e opções de ataque *afetam* o NH para esse propósito; por exemplo, uma finta durante um Golpe Rápido tem um redutor de -6. Um guerreiro pode usar Avançar e Atacar para “Avançar e Fintar”, mas com um redutor de -4 e com um limite de 9 no NH, isso seria contraproducente.

Uma finta que precede ataques ao mesmo alvo durante a mesma manobra afeta as defesas da vítima contra esses ataques; portanto, o Ataque Total (Fintar) não é diferente de usar o Ataque Total (Duplo) para fintar e atacar o mesmo alvo. Se o atacante usar o último ataque de uma manobra para fintar um inimigo, seus benefícios se aplicam aos ataques contra esse oponente durante sua *próxima* manobra. Esta manobra quase sempre ocorrerá no próximo turno — mas após um turno, a finta não será mais eficaz.

É “legal”, mas não muito eficaz, tentar fintas múltiplas contra o mesmo inimigo no espaço de uma única manobra. Apenas a finta *mais recente* se aplica, mesmo que não tenha sido a *melhor*. É possível “desfazer” uma finta boa com uma péssima!

Uma finta *nunca* desprepara uma arma, mesmo que um ataque o fizesse.

Vários Alvos

Um lutador que tenha dois ou mais ataques de combate corpo a corpo com uma determinada manobra pode usá-los para atacar ou fintar vários inimigos. Ele pode alternar entre os oponentes na ordem que desejar — mas cada metro *completo* (hexágono, em um mapa de batalha) que ele pula entre os alvos “desperdiça” um ataque. Assim, é mais eficiente atacar adversários adjacentes da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita, atingindo cada inimigo sucessivamente.

O que é... um Golpe Rápido?

Um Golpe Rápido (pág. MB370) normalmente consiste em dois ataques distintos — um após o outro — mas não precisa ser assim. Em vez disso, pode ser um movimento único que conecta mais de uma vez: um soco com uma cotovelada em seguida, um golpe de espada calculado para atingir duas pernas ao mesmo tempo, uma joelhada na virilha que termina com um pisão no pé, e assim por diante. Como os dois golpes não atingem o mesmo local ao mesmo tempo, este é apenas um “efeito especial”. O alvo pode se defender normalmente contra cada ataque e tem sua RD total contra ambos.

Outros Golpes Rápidos consistem em um golpe com uma acompanhamento violento. O alvo ainda recebe defesas normais e RD contra isso. Por exemplo, uma estocada de faca seguido de um corte pode representar uma facada e depois um rasgo. A vítima pode se torcer para que a faca deslize para fora (esquiva), usar o escudo para empurrá-lo (bloqueio) ou conter seu pulso (aparar). A RD de sua armadura afetaria o segundo ataque — apesar da faca estar dentro de sua armadura — porque você tem que rasgar ele e sua armadura. Lógica semelhante se aplica a pisar e girar com o calcanhar, cortar e deslizar a lâmina com uma espada, um agarrão que prende um braço e o puxa pelo corpo para prender o outro, e assim por diante.

O Mestre deve permitir que qualquer coisa que se aplique por ataque — veneno ou chama mágica em uma lâmina, Ataque Inato com Aura e assim por diante — funcione uma vez por ataque, não apenas uma vez por Golpe Rápido. Basta considerar que o alvo é exposto por mais tempo ou por uma proporção maior de seu corpo.

Como tais interpretações não têm efeitos de jogo, você pode usar uma licença dramática ao descrever um Golpe Rápido. É disso que se trata o RPG!

Exemplo 1: Um atacante com dois ataques só pode atacar alvos adjacentes (em hexágonos adjacentes, em um mapa). Se ele tentasse atacar dois oponentes com um espaço entre eles, ele perderia um ataque. e voltaria a ter apenas um ataque.

Exemplo 2: Alguém que tenha três ataques e dois oponentes adjacentes poderia fazer dois ataques a um inimigo e um ao outro, em qualquer ordem. Se seus inimigos estivessem separados por metro completo de distância, ele só poderia atacar cada um deles uma vez — pular esse metro consumiria um ataque. Se tivesse um terceiro adversário adjacente aos dois primeiros, poderia optar por atacar cada um deles uma vez, movendo-se da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda. Ignorar o do meio seria como lutar contra duas pessoas separados por um metro de distância, e isso custaria um ataque.

Ao executar uma técnica projetada especificamente para enfrentar vários oponentes, suas regras especiais *sempre* substituem esta regra geral. Para exemplos, veja *Ataque Giratório* (pág. 83) e *Desarme Grandioso* (págs. 84–85).

Agarrar e Ataques Múltiplos

Qualquer movimento de agarrar que conte como ataque é permitido como parte de uma sequência de ataques múltiplos durante uma manobra. Geralmente você deve tentar ações *diferentes* (derubada e imobilização, chute e desvencilhamento, desvencilhamento e agarrar, etc.). Você não pode fazer tentativas repetidas de derrubada, imobilização ou chave; tentar ferir um oponente repetidamente por meio de estrangulamento ou uma Chave de Braço, Torção de Pescoço, etc.; ou fazer várias tentativas para desvencilhar-se. No entanto, você *pode* tentar o mesmo movimento contra diferentes partes do corpo ou oponentes, agarrar e tentar um acompanhamento instantâneo ou — se estiver fazendo um ataque que devem seguir um aparar, como Chave de Braço — inserir ataques entre o aparar e o acompanhamento. Por exemplo, se você aparou usando Judô e depois fez dois ataques, você poderia fingir e *depois* usar Chave de Braço.

LUTA CHAMBARA

Os filmes *chambara* japoneses e os filmes *wuxia* de Hong Kong usam cabos e ângulos de câmera para criar a ilusão de guerreiros catapultando pelo ar; lutando equilibrados em bambus ou fios telefônicos, saltando de telhado para copas de árvores, e geralmente ignorando a gravidade. Tradicionalmente, os lutadores nessas histórias *não são* super-heróis de quadrinhos, capazes de voo e telecinese. Eles são tão habilidosos nas artes marciais que podem realizar as proezas mais fantásticas das lendas das artes marciais.

As regras abaixo permitem simular esse tipo de ação. Elas *não* fazem nenhum esforço para serem realistas! Use-as apenas em campanhas altamente cinematográficas — e apenas para combatentes que tenham Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Mesmo nos filmes mais exagerados, apenas *verdadeiros* mestres podem realizar essas acrobacias.

Movimento Chambara

Saltos poderosos e movimentos acrobáticos quase definem o gênero. Em uma campanha chambara, um lutador com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre e tanto Acrobacia quanto Salto com NH igual ou superior à DX pode saltar toda a distância de salto em combate, ao contrário de *Saltos Durante o Combate* (pág. MB356). Calcule a distância do salto em altura e em distância — para saltos estacionado e em corrida — e registre-os na planilha do personagem para evitar ter que calcular isso durante o jogo. Isso beneficia muito os Ataques Aéreos (pág. 100) e a evadir-se com um salto (veja *Evadir*, pág. 102).

O Mestre deve permitir o *Movimento Acrobático* (págs. 101–103) e o *Levantar Acrobático* (pág. 104) e reduzir *pela metade* todas as penalidades para essas façanhas (arredondado para baixo). Por exemplo, a penalidade para *Levantar Acrobático* torna-se -3. No caso de penalidades múltiplas e cumulativas, encontre a penalidade final e divida o total pela metade.

Outras Ações Múltiplas

As regras em *Ataques Múltiplos* aplicam-se apenas às manobras Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, e Avançar e Atacar. Um lutador pode “trocar” ataques por fintas, mas não pode sacrificar ataques para realizar tarefas cobertas por outras manobras. Ele não pode fazer várias mudanças de posição com Mudança de Posição (mas veja *Levantar Acrobático*, pág. 104), Preparar apressadamente uma arma despreparada (mas ele pode *sacar* diversas armas; veja *Sacar Rápido em Série*, págs. 106–107), contar seu turno como mais do que um segundo de Concentrar, ou Apontar ou Avaliar em um turno quando ele ataca. *Exceção:* Indivíduos com Padrão de Tempo Alterado podem fazer todas essas coisas realizando manobras adequadas em seu turno!

Ataques Chambara

Uma marca registrada da luta chambara é atacar em movimento, atingindo os inimigos por todos os lados. Em uma campanha chambara, o Mestre deve usar as regras expandidas para Golpe Rápido (pág. 127) para permitir que os artistas marciais ataquem sempre que seu NH permitir.

Um lutador chambara com mais de um ataque de combate corpo a corpo graças ao Ataque Adicional ou Ataque Total (Duplo) pode “trocar” alguns deles por passos adicionais, na base de um por um. Ele pode inserir passos em qualquer lugar de sua sequência de ataque — mesmo no meio de um Ataque com Duas Armas, Combinação, ou Golpe Rápido (nenhum dos quais pode ser trocado por passos).

Exemplo: Serena tem Ataque Adicional 1, dando-lhe dois ataques básicos. Fazendo uma manobra Ataque, ela converte um deles em um Golpe Rápido para três ataques com redutor de -6 cada (-12, mas reduzido pela metade pela vantagem Treinado por um Mestre). Ela troca o outro por um passo. Com o passo básico permitido em um Ataque, ela dá *dois* passos. Ela opta por atacar, dar um passo, atacar, dar um passo, e atacar novamente!

Naturalmente, lutadores chambara podem usar tanto o *Ataque Aéreo* (pág. 100) quanto o *Ataque Acrobático* (pág. 100). Ao fazer um Ataque Acrobático, adicione o redutor de -2 para Acrobacia a qualquer penalidade para uma façanha específica e depois reduza pela metade como de costume. Também reduza pela metade o redutor de -2 para atacar, tornando-o -1, assim como um Ataque Aéreo. O Mestre deve inventar técnicas adequadas para capitalizar isso. Existem três variedades principais:

- Ataques acrobáticos que permitem ao herói compensar o redutor de -4 para acertar um Avançar e Atacar e de -1 para um Ataque Acrobático, e ignorar o limite de 9 no NH ao fazer isso. Essas teriam um valor predefinido básico com uma penalidade de -6.

- Ataques aéreos que permitem ao lutador eliminar o redutor de -4 para acertar um Avançar e Atacar e de -1 para um Ataque Aéreo, e contornar o limite de 9 no NH. Esses também têm um valor predefinido com redutor de -6.

- Ataques rodopiantes que permitem ao artista marcial reduzir o redutor de -5 para acertar um Golpe Desenfreado e evitar o limite habitual de 9 no NH. Esses também têm um valor predefinido com redutor de -6.

Veja *A Criação de Novas Técnicas* (págs. 89–95) para detalhes. Os benefícios dessas técnicas não são “de graça” para todos que têm Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Entretanto, guerreiros com uma dessas vantagens, Acrobacia e Salto com NH igual à DX, e pelo menos um ponto em uma técnica ofensiva podem tentar uma versão “acrobática”, “aérea” ou “rodopiante” de sua técnica com o valor predefinido (-6), com benefícios conforme descrito acima.

Defesas Chambara

Retiradas de grandes distâncias fazendo giros e saltos é a defesa suprema do chambara! Nas campanhas chambara, aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre devem ter acesso às regras expandidas em *Opções de Retirada* (págs. 123–125), mesmo que outros lutadores não tenham, e todas as seguintes opções:

- Eles recebem um bônus de +3 em *todas* as defesas ativas quando fazem uma retirada — incluindo bloqueios e tentativas de aparar que normalmente receberiam apenas +1.

- Eles podem fazer uma retirada mais de uma vez e mais de um metro por vez, até uma distância igual ao seu Deslocamento em cada turno. Essas retiradas recebem o bônus normal de +3, mas há um redutor cumulativo de -1 por retirada após a primeira. Qualquer retirada que exceda um passo terá um redutor adicional de -1 por metro. Por exemplo, um lutador com Deslocamento 7 poderia fazer uma retirada de 3 metros com +0 (+3 pela retirada, -3 pelos 3 metros), de 1 metro duas vezes com bônus de +2 e de +1 (os +3 básicos, -1 e -2 pela segunda e terceira retirada) e finalmente de 2 metros com redutor de -2 (+3, -2 pelos 2 metros, -3 pela quarta retirada).

- Eles podem usar Acrobacias para melhorar *qualquer* defesa, não apenas a Esquiva. Trate isso como *Esquiva Acrobática* (pág. MB375), exceto que também funciona com Bloqueio e Aparar. Qualquer número de defesas pode ser acrobático, com o redutor cumulativo de -1 em Acrobacia por defesa após a primeira.

Outra característica dos filmes chambara é que os ataques pelas costas não surpreendem os guerreiros veteranos! Um lutador com Reflexos em Combate e Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre pode sentir tal ataque. Ele conta como vindo do lado — não das costas — exatamente como um ataque “esquivo” (pág. MB391), impondo ao defensor um redutor de -2 para defesas ativas. Praticantes de qualquer estilo podem aprender a técnica de Defesa Cronometrada (pág. 84) para compensar até mesmo essa penalidade.

Por último, o Mestre deve permitir todas as opções que habilitam ou melhoram várias tentativas de bloquear e aparar — notadamente *Bloqueios Múltiplos* (pág. 123) e as duas regras especiais em *Aparar com Armas de Duas Mãos* (pág. 121). Todos os lutadores chambara também deveriam poder aprender Defesa contra Duas Armas (pág. 84), independentemente de seu estilo.

Proezas Especiais para Perícias Cinematográficas

Três perícias cinematográficas são *essenciais* em campanhas chambara: Escalada do Lagarto (pág. 62), Passos Leves (pág. MB215), e Salto Voador (pág. MB222). Elas têm todas as suas funções usuais, além de algumas adicionais.

Passos Leves

Você pode usar o Passos Leves para se mover por quase qualquer superfície frágil ou frágil sem cair, incluindo uma claraboia de vidro (sem modificador), barraca (-2), roupa pendurada (-4), cerca viva densa (-6) ou uma cobertura de folhas na copa das árvores (-8). Faça um teste por turno. Esta é uma ação livre. O sucesso permite que você faça o seu turno normalmente. Um fracasso significa que você começa a cair. Você ainda pode agir, mas provavelmente deveria usar sua vez para segurar em alguma coisa!

Passos Leves também permite proezas de equilíbrio. Isso é muito mais fácil que andar sobre gelo fino ou sobre as copas das árvores, porque é realmente *possível* na vida real! Todas essas tentativas recebem um bônus +8, mais o Modificador de Tamanho para a espessura do que você está tentando pisar (veja pág. MB550). Por exemplo, um trilho de 25 mm (-11 pela *espessura*) exigiria um teste com redutor de -3. Mais uma vez, faça um teste a cada turno.

Você pode até tentar saltar e pousar na arma de um inimigo! Isso exige uma manobra Ataque e é tudo o que você pode fazer naquele turno. Faça um teste de Passos Leves para acertar, com a penalidade padrão para o tamanho da arma. Trate um fracasso como um erro ao chutar. Um sucesso significa que você acertou. Seu inimigo pode tentar qualquer defesa ativa — ele pode machucar seu pé se aparar (veja pág. MB376) — mas se ele fracassar, você estará apoiado na arma dele! Ele não pode usá-la para atacar ou aparar. Ele pode realizar uma manobra Preparar para te derrubar (faça um teste de Passos Leves para pousar; um fracasso indica uma queda), mas isso desprepara a arma dele. Se ele escolher lutar com outra arma, chute, etc., ele sofre um redutor de -4 para acertar.

Em todos os casos, se você sofrer uma projeção (veja *Projeção*, pág. MB378), aplique a penalidade da superfície em que você está se equilibrando ao fazer um teste para permanecer de pé. Você pode usar o valor mais alto entre DX, Acrobacia, Judô ou Passos Leves. Equilíbrio Perfeito concede seu bônus habitual de +4. Se você fracassar, você cairá *através* ou *da* superfície!

Salto Voador

Um salto com tripla potência às vezes é exagerado em combate. Um que apenas *dobra* a distância — e a ST, para uma Voadora Aérea, Voadora com os Dois Pés, etc. — tem um bônus de +5 no NH.

Filmes *wuxia* simulam saltos voadores suspendendo os atores por cabos, dando a esses saltos uma aparência lenta e flutuante, em vez de agressiva e balística. Dentro da história, a explicação costuma ser “aliviar o corpo”. Se você pular assim, ainda terá o dobro ou o triplo da distância de salto — mas use apenas a distância *normal* de salto para calcular seu Deslocamento em um encontro, e seu ST não modificado para uma Voadora Aérea, Voadora com os Dois Pés, etc. Esse tipo de salto tem um bônus de +5 no NH.

Esses modificadores apenas cancelam as penalidades pelo uso precipitado da perícia — eles nunca concederão um bônus líquido. Você *pode* combinar as duas opções para obter um bônus de +10 no NH. Isso elimina o redutor de -10 para usar a perícia instantaneamente e permite um salto de distância dupla sem o bônus da ST ou o dano do encontro, o que ainda é muito útil ao evadir-se ou fazer um Ataque Aéreo.

O Salto Voador custa o habitual 1 PF por uso com essas opções, mas como ambos são menos cansativos que o uso com força total, o sucesso por uma margem de 5+ significa que não há custo de PF!

Escalada do Lagarto

Você pode usar essa perícia para movimento em combate. Cada metro de movimento ao longo de uma parede custa +1 ponto de movimento; consulte *Custos em Pontos de Movimento* (pág. MB387). Você pode agarrar paredes e soltá-las várias vezes no espaço de um turno, mas você deve fazer um novo teste de habilidade cada vez que se agarrar a uma parede, com um fracasso significando uma queda que encerra seu turno.

Jogos Mentais

Uma parte importante da mitologia das artes marciais, especialmente em cenários cinematográficos, é que “artista marcial” é tanto uma mentalidade quanto um conjunto de habilidades. Estas regras opcionais abordam esta filosofia.

A Disputa de Vontades

Em filmes de artes marciais e lendas de samurais, batalhas inteiras são travadas na mente. Os guerreiros se encaram, e então um subitamente desvia o olhar e vai embora, derrotado... ou avança, sabendo que está condenado.

Para iniciar uma Disputa de Vontades, o desafiante deve fazer uma manobra Concentrar e encarar seu oponente. Se seu inimigo aceitar o desafio, ele também deverá realizar uma manobra Concentrar. Se ele rejeitar, ele deve fazer um teste de Vontade para evitar ser atraído de qualquer maneira. Um sucesso significa que ele pode agir normalmente no seu turno, e não pode ser desafiado novamente neste combate.

Assim que a Disputa começa, faça uma Disputa Normal de Vontade a cada turno. Qualquer lutador pode substituir Vontade por Intimidação ou Força Mental, se for melhor.

Modificadores: Destemor; +5 por Indomável e +5 por Inabalável; o melhor lutador recebe +1 a cada três níveis em que seu melhor NH de combate excede o de seu oponente. A Reputação pode para qualquer lado. Por exemplo, -2 por ser um assassino cruel daria +2, mas +2 por ser misericordioso poderia impor um -2. Em alguns cenários, o Status e outros modificadores de reação se aplicam.

Faça um teste por turno até que alguém ganhe. Encontre a margem de vitória do vencedor como se fosse uma Disputa Rápida e faça um teste de reação para o perdedor, aplicando a margem como um bônus. Use os resultados de “em uma situação de combate iminente” na *Tabela de Reações* (pág. MB560). Se isso levar o perdedor a atacar, ele terá a margem de vitória do vencedor como penalidade em seus testes de ataque!

Esta regra é para PdJs e PdMs importantes. Veja *O Medo e os Artistas Marciais* (na sequência) para uma maneira de desmoralizar os bandidos.

A Concentração e as Artes Marciais

Perder a calma pode significar a derrota! Se um artista marcial fracassar em seu teste de autocontrole por uma desvantagem mental que poderia *distraí-lo* (opinião do Mestre), ele luta com um redutor de -2 na DX. Isso inclui submeter-se à Irritabilidade em qualquer luta, à Luxúria ao enfrentar um inimigo sexy, etc., mas *não* a coisas como Fúria e Sanguinolência.

O Medo e os Artistas Marciais

O medo também pode ser fatal. Um fracasso na Verificação de Pânico (pág. MB360) provavelmente atordoará a vítima e a tornará uma presa fácil. O Mestre pode exigir Verificações de Pânico de combatentes que sofrem desmembramentos (pág. MB421) ou perdem um olho devido a um Arranca Olho (pág. 72), um nariz ou uma orelha a Pontos Secretos (pág. 59), ou qualquer parte do corpo para uma mordida (veja *Dentes*, pág. 115). Embora a maioria das Verificações de Pânico em combate tenham um bônus de +5 pelo calor da batalha, aqueles para ferimentos horríveis não têm!

PdJs heroicos podem usar Intimidação (pág. MB204) em PdMs menos importantes. O Mestre pode querer quantificar o bônus de +1 a +4 para demonstrações de força como +1 para cada cinco inimigos que os PdMs sabem que os heróis derrotaram, até um máximo de +4. Isso não precisa ser na mesma luta! Afeta soldados que ouvem histórias de amigos que sobreviveram à última batalha, bandidos que veem os heróis emergirem ilesos de uma sala guardada por uma dúzia de seus camaradas, etc. A Reputação é outro modificador importante; veja *A Disputa de Vontades* (acima). Bônus suficientes tornam até mesmo o uso predefinido da perícia (Vontade-5) eficaz!

Fingindo

Para fingir de forma convincente a perícia em artes marciais com base no que você viu em demonstrações e filmes, faça um teste de Atuação baseado em DX. Um sucesso significa que seu público acredita em você! Isso permite que você tente a Intimidação usando as regras para intimidação enganosa. Um sucesso decisivo significa que você se faz passar por um mestre, o que pode trazer benefícios sociais menores.

Para retratar as artes marciais no palco ou na tela, faça um teste de Encenação de Combate (pág. MB197). Ela tem como valor predefinido perícias de Arte ou Esporte de Combate com um redutor de -2, e perícias de combate e Atuação com redutor de -3. Para cenas envolvendo vários artistas, faça um teste de habilidade com o NH mais baixo do *pior* dos envolvidos e de Coreografia de Combate do coreógrafo (pág. MB216).

Tais truques não proporcionam benefícios de combate e dificilmente enganarão *verdadeiros* artistas marciais! Contra um lutador treinado, trate essas jogadas como Disputas Rápidas. Ele recebe um teste baseado em IQ contra seu melhor NH em perícia de combate, Arte de Combate, ou Esporte de Combate. Você deve *vencer* para convencê-lo de que você é legítimo.

Você pode terminar um salto preso a uma parede que esteja ao alcance do seu salto. Para fazer isso, faça um teste de Escalada do Lagarto ao pousar.

Se você estiver contra uma superfície plana, com espaço suficiente para escalar pelo menos metade de sua altura, você pode tentar um teste de Escalada do Lagarto para fazer uma retirada *para cima* como parte de uma defesa ativa. Aplique os modificadores de perícia usuais; por exemplo, se você deixar as mãos livres para aparar ou bloquear, você terá um redutor de -2 por extremidade menos que quatro dedicadas à escalada. Um sucesso concede um bônus adicional de +1 ao seu bônus de retirada, tornando-o

+4; o sucesso decisivo significa que sua defesa é bem-sucedida automaticamente! Um fracasso ou uma falha crítica significa que a defesa fracassa ou falha criticamente.

Algumas acrobacias comuns vistas em filmes *wuxia* combinam Escalada do Lagarto com Passos Leves. Por exemplo, correr subindo um tronco de bambu inclinado, com cerca de 75 mm de diâmetro, exigiria um teste de Escalada do Lagarto (com bônus de +2 pela casca, +2 pela inclinação, mas -4 por ambas as mãos livres) e um teste de Passos Leves (com um bônus de +8 pela proeza de equilíbrio, mas -8 pelo tronco de 75 mm), com um fracasso em qualquer um deles indicando uma queda.

ESFORÇO ADICIONAL EM COMBATE

O Mestre pode considerar o *Esforço Adicional em Combate* (pág. MB357) como um ajuste natural para um jogo cinematográfico do *Artes Marciais*. E é! A decisão sobre *quem* pode usar essas regras influenciará o estilo geral da campanha, no entanto.

Se apenas indivíduos com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre puderem empregar esforço adicional, e se os PdJs tiverem essas vantagens enquanto os PdMs “bucha de canhão” não, então o combate ocorrerá *rapidamente*. Os mestres podem gastar PF para comprar uma vantagem decisiva sobre seus adversários e derrotar várias vezes o seu número. Isto combina com jogos no espírito dos filmes de ação: os heróis emergem da batalha cansados, mas vitoriosos, depois de derrotarem hordas de inimigos inferiores!

Se ambos os lados tiverem vantagens especiais e puderem usar esforço adicional, as batalhas poderão durar *muito* tempo. Com níveis de habilidades iguais, se um lado usar esforço adicional, o outro deverá fazer o mesmo para competir... e um impasse de Defesa Exaltada entre lutadores experientes resulta em poucos golpes decisivos. Isto *está* de acordo com os confrontos entre mestres na ficção de artes marciais. Embora seja bom para finais dramáticos, é um pouco chato como rotina padrão.

Se *alguém* — até mesmo o homem comum — puder recorrer a um esforço adicional, então os mestres poderão conservar sua energia. Eles podem fazer vários ataques precisos *sem* esforço adicional e possuem habilidades que melhoram a defesa e os danos. Eles forçarão os inimigos mundanos a fazer o esforço adicional para acompanhá-los, desgastando assim seus inimigos a ponto de se tornarem presas fáceis. Isto apoia o mito de que os verdadeiros mestres fazem com que a luta pareça fácil. É também uma maneira justa de evitar que PdJs com vantagens especiais superem aqueles que não as têm, mantendo o combate divertido e interessante para todos.

Opções Existentes

As opções de esforço adicional na pág. MB357 geralmente funciona conforme escrito com as regras deste capítulo, mas algumas observações são necessárias:

Defesa Exaltada: É incompatível com o Ataque Dedicado (pág. 98), bem como com o Ataque Total. O bônus de +2 para um teste de defesa “se acumula” com o de +1 para o Ataque Defensivo (pág. 98) ou de +2 para Defesa Total (Defesa Aumentada). *Todos* esses bônus são cumulativos com o bônus de +1 para aparar ataques frontais com a Empunhadura Defensiva (págs. 111–112).

Usando todas essas opções e fazendo uma retirada, um lutador pode ganhar muito tempo. Isso pode retardar o combate. Para manter as coisas dramáticas, o Mestre pode decidir que apenas combatentes sob o efeito de desvantagens mentais podem chegar a tais extremos. Por exemplo, um herói com Senso do Dever poderia se sacrificar em uma batalha, evitando a retirada por um corredor estreito enquanto seus aliados escapam, ou um vilão com Covardia poderia agarrar sua rapieira com as duas mãos e ser espancado contra a parede, até desabar de exaustão, em vez de derramar sangue.

Golpes Poderosos: Esta é exclusivamente uma opção para Ataque; não funciona com Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, ou Avançar e Atacar — ou com técnicas baseadas nessas manobras. Isso é compatível com técnicas que permitem dano adicional em uma manobra Ataque normal. Um lutador com ataques múltiplos graças ao Ataque Adicional, Ataque com Duas Armas, Combinação, ou Golpe Rápido pode aplicar isso a mais de um ataque, mas o custo é de 1 PF *por ataque*.

Rajada de Golpes: Isso é “legal” para qualquer número de ataques feitos com um Golpe Rápido durante um Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo ou Ataque Total. O atacante pode comprar esse benefício para alguns ou todos os seus golpes. O custo é de 1 PF *por ataque*. Aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre reduzem a penalidade novamente pela metade (descartando as frações). Por exemplo, um Mestre de Armas fazendo um Golpe Rápido para quatro ataques teria um redutor básico de -18, reduzido pela metade para -9 pela sua vantagem. Ele poderia usar Rajada de Golpes para ter um redutor de apenas -4 para um, dois, três ou todos os quatro ataques. Isso custaria a ele 1–4 PF.

Novas Opções

Estas opções obedecem às regras básicas dadas na pág. MB357. Você deve declarar que está fazendo um esforço adicional — e gastando PF — *antes* fazer os testes. Uma falha crítica causa 1 PV de lesão além de quaisquer outros resultados.

Grande Estocada: Se você fizer um Ataque, Ataque Dedicado, ou Avançar e Atacar em combate corpo a corpo, você pode gastar 1 PF para obter os efeitos de um Ataque Total (Longo) (pág. 99) *sem* sacrificar suas defesas. Isso inclui um modificador de +1 de alcance, -2 de dano ou -1 de dano por dado com ataques de *GeB*, e a opção de agachar-se. Isso é incompatível com Empunhadura Defensiva e com as manobras Ataque Defensivo e Ataque Total.

Investida Heroica: Se você fizer um Avançar e Atacar, você pode gastar 1 PF para ignorar tanto a penalidade à perícia, quanto o limite efetivo ao NH no combate corpo a corpo. Se você fizer um Ataque Aéreo (pág. 100) ou Ataque Acrobático (pág. 100), o redutor adicional de -1 ou -2 para acertar ainda se aplica. Da mesma forma, você ainda está sujeito a penalidades *defensivas* (incapacidade de aparar ou fazer uma retirada). Lutadores *Chambara* podem gastar 1 PF para ignorar a penalidade predefinida de -6 por tentar a versão “acrobática” ou “aérea” de uma técnica.

Passo Gigante: Se você realizar uma manobra Ataque ou Ataque Defensivo, você pode gastar 1 PF para uma passo adicional. Você está comprando mobilidade semelhante a Ataque Dedicado, Ataque Total, ou Avançar e Atacar sem seus inconvenientes e *não pode* combinar esta opção com essas manobras. Você pode dar um passo adicional antes ou depois de atacar; você *pode* dar um passo, atacar e dar um passo novamente. Ao usar *Ataques Chambara* (págs. 128–129), esse passo adicional funciona de forma idêntica aos passos obtidos sacrificando ataques, e você pode combinar as duas formas. Uma falha crítica no ataque causa 1 PV de dano na perna (não no braço da arma), como se estivesse se esquivando.

Recuperação Rápida: Se você atacar com uma arma desbalaceada (uma com “D” em sua estatística Aparar) durante uma manobra de Ataque ou com *qualquer* arma usando Avançar e Atacar, e um inimigo posteriormente atacar você, você pode gastar 1 PF para aparar com essa arma. Você deve gastar os PF antes da sua primeira tentativa de aparar — mas a menos que esse aparar sofra uma falha crítica, a arma pode continuar a aparar depois, com as penalidades usuais. Na verdade, você devolveu a arma à posição de guarda. Este é um dos benefícios do Ataque Defensivo; não há sentido em usar essa opção com essa manobra.

Você pode usar no máximo *uma* opção ofensiva (Golpes Poderosos, Grande Estocada, Investida Heroica, Passo Gigante, ou Rajada de Golpes) e *uma* opção defensiva (Defesa Exaltada ou Recuperação Rápida) por turno.

MAIS REGRAS CINEMATOGRAFICAS DE COMBATE

As irrealistas *Regras Cinematográficas de Combate* (pág. MB417) — particularmente *Bucha de Canhão*, *Etiqueta de Combate*, *Ferimentos Superficiais*, *Violência Televisiva* — são extremamente apropriadas para um jogo no estilo *chambara* ou de filme de ação de Hollywood. Alguns jogadores podem achá-las exageradamente descontraídas para uma campanha séria — mesmo uma que use muitas outras opções cinematográficas. Abaixo estão mais considerações nesse sentido. Nem todas são *regras*! Algumas são conselhos para o Mestre sobre como interpretar adversários PdMs.

Etiqueta de Combate Desarmado

Armas e escudos *não podem* aparar ou bloquear ataques desarmados. Isso se aplica tanto a PdJs quanto a PdMs. Contra um inimigo desarmado, pode ser necessário descartar as armas para sobreviver — uma arma em cada mão deixa apenas esquivas contra ataques desarmados! Isso reflete como as lutas de espadas funcionam em alguns filmes: os lutadores nunca usam uma lâmina para impedir dolorosamente um ataque desarmado. As defesas *desarmadas* que causam ferimentos (Aparar Agressivo e Obstruir) não são afetadas.

Lei de Restrição às Armas

Se os PdJs não tiverem armas de fogo, bandidos comuns não usarão armas de fogo, a não ser para *ameaçá-los*. Quando os bandidos *atacarem*, eles também usarão as mãos nuas ou armas de combate corpo a corpo. Adversários “identificados com um nome” (um atirador de elite contratado para matar os PdJs, o braço direito do chefe, etc.) podem usar armas de fogo, mas não se defenderão de ataques destinados a desarmá-los.

Academia de Tiro dos Stormtroopers Imperiais

Se a *Lei de Restrição às Armas* for violada, os bandidos não acertarão com o primeiro tiro (ou *tiros*, se estiverem usando fogo contínuo). Os tiros sempre atingirão perto o suficiente para que os PdJs saibam que estão sob ataque, mas nunca causam qualquer dano. O Mestre pode estender esta proteção por vários turnos se os PdJs estiverem usando *Movimento Acrobático* (págs. 101–103) para fugir em vez de lutar!

Sacudindo a Poeira

Um PdJ pode desfazer os efeitos de um fracasso no teste de HT para evitar nocaute ou inconsciência gastando 1 PF imediatamente após fracassar no teste. Ele se sente tonto (pelo PF perdido), mas se recupera e permanece em pé. Isso é útil contra nocaute por um golpe de 1 PV na cabeça ou em órgãos vitais que a regra *Ferimentos Superficiais* não pode evitar (ela sempre deixa 1 PV passar, o que ainda pode causar nocaute), e para resistir a ataques que *Violência Televisiva* não evitará (como golpes desarmados no tronco e explosões que não permitem um teste de defesa).

Grite!

Em alguns filmes cômicos de artes marciais, os lutadores nomeiam em voz alta cada movimento de um estilo oculto antes de executá-lo. Os atacantes não *usam* apenas “Palma da Morte”, “Garra do Dragão” ou “Bico da Águia”... eles *gritam*. Esses ataques são supostamente imparáveis, exceto por defesas potentes — mas apenas conhecer um contra-ataque não é suficiente. O defensor também deve gritar *sua* jogada!

Para simular isso, o Mestre pode permitir que os jogadores *inventem* nomes de estilos e comprem Familiaridade com o Estilo (pág. 49) com esses estilos fictícios pelo custo padrão em pontos. Cada qualidade representa um conjunto inteiro de movimentos ocultos. A pessoa que nomeou o estilo deve descrever o “sabor” geral de seus movimentos; por exemplo, “O estilo do Rei Macaco é inspirado na agilidade e astúcia do macaco”.

Um lutador pode explorar tal Familiaridade com o Estilo de duas maneiras. Ele pode gritar o nome de um ataque antes de lançá-lo, impondo ao alvo um redutor de -1 para se defender contra ele, *ou* pode gritar o nome de uma defesa, recebendo um bônus de +1 em seu teste de defesa. Se o atacante anunciar seu ataque (“Punho de Cobra!”) e o defensor nomear sua defesa (“Encantador de Cobras!”), os modificadores se anulam.

Esses ataques e defesas não são técnicas *reais* como as do Capítulo 3, mas nomes que o jogador cria na hora, de acordo com o espírito de seu estilo ficcional. Por exemplo, o lutador do estilo Rei Macaco pode derrotar uma defesa “Estilo Garça” com um ataque “Macaco Rouba Peixe da Ave”. Os movimentos reais podem ser técnicas padrão — até mesmo ataques e tentativas de aparar comuns. O artista marcial usa seu treinamento secreto para aprimorá-los, nomeando-os em voz alta para canalizar seu chi.

Um guerreiro pode gritar apenas *uma* técnica — ofensiva ou defensiva — por estilo e por batalha. Depois que ele usar um movimento de estilo secreto, ele não pegará seus inimigos desprevenidos novamente. Se ele tiver diversas Familiaridades com o Estilo especiais, cada uma representa um corpo *diferente* de ensinamentos ocultos que ele pode usar na mesma batalha. Os oponentes podem não se surpreender com outro ataque do Rei Macaco — mas eles não esperarão um movimento do Fogo Virtuoso do Sull! O contador é reiniciado na próxima luta, mesmo contra os mesmos adversários. Nos filmes, antigos rivais sempre trazem novos truques para a revanche.

O Mestre pode querer limitar os artistas marciais a uma Familiaridade com o Estilo para cada 50 pontos de personagem que possuem, para garantir que mestres experientes conheçam mais segredos do que os novatos. Ele também pode introduzir movimentos *especiais* que possuem apenas uma contramedida específica... nesse caso os PdJs devem desenvolvê-la por conta própria ou encontrar um instrutor que possa ensiná-la (um excelente momento para *A Sequência do Treinamento*, pág. 147).

Luta Indireta

Um elemento essencial dos filmes humorísticos de artes marciais é o artista marcial que luta indiretamente usando itens encontrados no campo de batalha. Ele não empunha esses objetos como armas improvisadas — ele os usa como “procuradores” através dos quais ele pode aplicar suas técnicas habituais! Por exemplo, ele pode desferir uma Voadora saltando e chutando uma máquina de escrever em um inimigo, agarrar outro inimigo ao bater uma porta nele, e aparar um ataque girando uma cadeira de escritório no caminho de seu agressor.

Um lutador só pode usar um objeto desta forma se ninguém mais estiver segurando-o, se seu peso não exceder sua Base de Carga (use 1/10 do peso de um item suspenso ou que role, como uma porta ou um carrinho), e ele puder se mover para alcançar o alvo desejado ou bloquear o golpe que está chegando. Se *todas* essas condições forem verdadeiras, o artista marcial pode usar qualquer uma de suas técnicas normais com um redutor de -4. Ao socar ou chutar um objeto em alguém fora do alcance, adicione a penalidade de distância usual (veja pág. MB550). Em vez de atrapalhar o combate com os cálculos, presuma que a distância máxima é ST/2 (arredondada *para cima*).

Um artista marcial habilidoso também pode usar *pessoas* dessa maneira — tradicionalmente, jovens discípulos, companheiros

azarados, ou adversários. Para que isso funcione, o melhor NH em perícia de combate corpo a corpo do mestre (armada ou desarmada) deve exceder o de sua vítima. Ele pode bater o corpo de sua vítima em outras pessoas, ou agarrar seu aliado involuntário e manipulá-lo como um fantoche gigante. Em ambos os casos, se a vítima estiver armada, o controlador *poderá* usar a arma (com o valor predefinido, se não tiver a perícia necessária).

Se o mestre deseja apenas empurrar outra pessoa contra seu adversário, a vítima deve estar ao *seu* alcance e o alvo pretendido deve estar ao alcance *da sua vítima*. A direção da vítima não é importante. O controlador pode atacar sua vítima com qualquer golpe (não um agarrar) com um redutor adicional de -4 mais a penalidade para acertar a parte do corpo “emprestada”: -2 para um braço ou perna, -5 para a cabeça. Se ele acertar e sua vítima não conseguir defender, a vítima fica ileso, mas a parte do corpo controlada atinge o alvo desejado exatamente como se o mestre tivesse acertado sua técnica diretamente.

Usar outra pessoa como marionete exige uma agarrão bem-sucedido com ambas as mãos pelas costas. O artista marcial coloca as mãos nos braços da sua vítima, posiciona as pernas atrás das pernas dela, e assim por diante. Isso leva um turno *completo*.

Em cada turno posterior, determine se a vítima agarrada está relutante ou não. Uma vítima não-relutante deve estar consciente e realizar uma manobra Fazer Nada no seu turno (ela ainda pode gritar e arregalar os olhos). Uma vítima relutante é qualquer pessoa capaz de reclamar por estar sendo usada dessa forma, na maioria das vezes um inimigo. Uma vítima relutante pode tentar se desvencilhar como de costume em seu turno. Alguém que está atordoado — por exemplo, um inimigo ferido ou um transeunte mentalmente atordoado — conta como não-relutante!

O mestre não pode usar uma vítima agarrada para realizar qualquer manobra que exija mais do que um passo ou qualquer técnica que exija um salto. Num jogo chambara, ele não pode usar as regras especiais de mobilidade. Caso contrário, ele poderá usar todos os seus ataques e defesas habituais. Para uma vítima não-relutante, todos os testes recebem um redutor de -4; para as relutantes, a penalidade é igual à ST/2 da vítima (arredondado *para cima*), mas é sempre no mínimo de -4.

Ao atacar, o dano permanece inalterado em todos os casos. Não há bônus por operar através de um objeto pesado ou uma pessoa forte, e nenhuma penalidade por usar um objeto leve ou uma pessoa fraca. (Irrealista? Sim, mas esta é uma regra *descontraída*!) Se o alvo aparar um ataque de uma forma que possa causar dano ao atacante, qualquer dano será causado à pessoa ou objeto usado em substituição.

Ao se defender, um sucesso interrompe o golpe como de costume. Os objetos simplesmente atrapalham, embora o Mestre possa decidir que o ataque destrói um objeto frágil. As pessoas “aparam” golpes com seus membros ou armas, ou se “esquivam” sendo puxadas para o lado. Um fracasso significa que o substituto é atingido, não seu controlador.

Por razões óbvias, é melhor não usar o seu Dependente dessa maneira! No entanto, um mestre habilidoso, mas frágil, pode lutar através de seu aluno desajeitado, mas resistente — e *qualquer* lutador pode achar útil usar um dos capangas de seu inimigo como escudo humano.

Tempo de Bala

A critério do Mestre, um jogador pode gastar 3 pontos bônus de personagem para *parar o tempo* de seu PdJ em combate. Ele

pode fazer isso a *qualquer* momento — mesmo entre a jogada de ataque de um inimigo com uma arma e as jogadas de esquiva ou de avaliação de dano das balas dos alvos, daí o nome da regra. A única coisa que isso não pode interromper é a morte. Se um fracasso no teste de HT significa que o PdJ está morto, ele está morto; o jogador não pode parar o tempo para realizar uma última ação.

Entrar no Tempo de Bala dá ao herói *um* turno para fazer qualquer coisa que ele poderia fazer em um turno normal. Depois disso, o tempo normal é retomado e o Mestre avalia o resultado das ações do lutador. O jogador não pode gastar mais pontos para comprar vários turnos consecutivos de tempo parado.

Os possíveis efeitos incluem:

- Ataque, Ataque Dedicado, Ataque Defensivo, Ataque Total, e Avançar e Atacar permitem que ele ataque um ou mais inimigos, conforme suas habilidades permitirem. Ele faz um teste normalmente. Seus alvos ficam sem defesa. O Mestre determina os efeitos do dano (projeção, nocaute, etc.) e os aplica imediatamente quando o tempo volta ao normal, antes que qualquer outra coisa ocorra.

• As manobras de Ataque também lhe permitem pegar flechas, balas, etc., no ar. O jogador pode especificar o quão perto ele as deixa chegar antes de parar o tempo. É necessário um teste de DX e um ataque para pegar cada projétil. As armas arrebatadas não têm impulso ao retornar ao tempo normal e não podem ferir ninguém.

- Concentrar permite que ele ative ou desative uma habilidade especial, opere controles, etc., de modo que a habilidade ou máquina esteja “ativada” (ou “desativada”) quando o tempo normal for retomado.

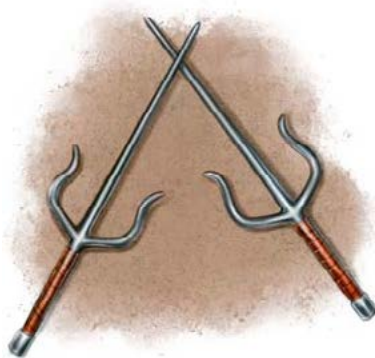
• Deslocamento ou Mudança de Posição significa que quando o tempo voltar a acelerar, ele estará em seu novo local ou posição.

- Preparar permite que ele saque um item, abra uma porta, etc. Quando o tempo normal recomeça, o item estará preparado em sua mão, a porta estará aberta, e assim por diante.

Em todos os casos, se ele se mover um passo durante o Tempo de Bala, todos os ataques de combate corpo a corpo ou de projétil “pausados” contra ele fracassam automaticamente quando o tempo recomeçar. Se ele se mover entre uma arma e seu alvo pretendido, o ataque atingirá *a ele* quando o tempo normal recomeçar, embora ele possa se defender normalmente. Se suas ações colocarem outra pessoa no caminho de um ataque suspenso, o ataque atingirá essa pessoa — mas a vítima poderá se defender.

Durante o Tempo de Bala, tudo, exceto o PdJ que iniciou a alteração, congela... do ponto de vista *dele*. Ele vê todos os outros pausados no meio do caminho, balas e flechas suspensas no ar, granadas de mão presas entre os tiques do relógio e assim por diante. Ele e todos os itens que carrega são as únicas coisas que se movem. Todo mundo o vê se mover como um borrão.

Tempo de Bala é semelhante à *Instruções do Jogador* (pág. MB347), pois permite que os jogadores usem pontos não gastos para comprar efeitos do mundo do jogo, mas os efeitos são mais dramáticos. Ele foi projetado para simular videogames e filmes “wuxia de ficção científica”. É *inapropriado* para campanhas baseadas em filmes *chambara* ou *wuxia* tradicionais, ou filmes de ação quase realistas. Mesmo em jogos onde *for* adequado, o Mestre deve limitá-lo a combatentes com Noção do Tempo Ampliada, Mestre de Armas, ou Treinado por um Mestre.



Sais

COMBATE DE TORNEIO

Nem todo combate é mortalmente sério. Nos tempos modernos, a maioria das batalhas de artes marciais acontecem no ambiente sem sangue, muitas vezes sem contato, dos torneios. Mesmo em épocas passadas, quando as artes marciais serviam diariamente a um propósito mortal, os torneios eram populares. O combate em torneios às vezes desempenhava um papel judicial, religioso ou social, e existiam artes marciais inteiras com poucas aplicações militares ou de autodefesa para batalhas em torneios.

INTERPRETANDO TORNEIOS

Existem duas maneiras de resolver torneios e competições. Uma delas é jogá-los como um combate normal, com cada lutador realizando suas ações normais na escala de tempo de um segundo. A outra é usar um dos métodos abreviados abaixo, que são projetados para responder às perguntas “Quem ganhou?” e “O que aconteceu com os competidores?”

Método da Disputa Rápida

A maneira mais simples de resolver um torneio é com as Disputas (pág. MB348) entre os lutadores. Faça uma Disputa Rápida de perícias de combate, Arte de Combate, ou Esporte de Combate; as perícias exatas envolvidas dependem do tipo de competição (veja *Tipos de Competição*, págs. 134–135). O vencedor da Disputa vence a partida. Isto é útil quando você só precisa saber quem ganhou. Funciona melhor para eventos sem contato ou com contato leve, ou eventos de contato total onde lesões são raras (por exemplo, Kendô ou Judô).

Este método, no entanto, *pode* ser usado para resolver torneios de “luta até a morte” — na maioria das vezes aqueles que envolvem PdMs. Neste caso, se o competidor vencedor fracassar em seu teste de habilidade na Disputa, ele recebeu um golpe com força total do *melhor* ataque de seu oponente em um ponto de impacto aleatório. Isso representa um ferimento sofrido durante a partida. O perdedor também sofre essas consequências, mesmo que seu teste seja bem-sucedido. Se um competidor obtiver uma falha crítica, faça-o receber *três* ataques desta maneira. Nenhum teste de defesa é permitido. Mesmo que o lutador vencesse, ele sofreu para fazê-lo!

Um lutador vencedor pode ser vitorioso, mas ter sofrido ferimentos graves ou até *fatalis*. Isso não é irrealista. Uma partida olímpica de Pancrácio na Grécia antiga foi vencida postumamente — o vencedor foi mortalmente ferido, mas forçou seu rival a se render antes de morrer!

Para competições especialmente dramáticas, use este método round por round, ou ponto por ponto. Conceda ao lutador vencedor o round ou um ponto. Some o número de rounds vencidos, ou de pontos conquistados por cada competidor para determinar o vencedor.

Método Detalhado

Use esta opção para resolver competições detalhadamente, round por round, sem fazer um teste para cada segundo. Por exemplo, um round de boxe dura três minutos. Se jogado um turno de cada vez, seriam 180 segundos de combate! Além de ser muito longo para terminar o jogo, é inédito que os lutadores estejam agindo em cada segundo de uma disputa. Realisticamente, cada lutador passará a maior parte do round circulando, avaliando e sondando seu oponente. Essas regras fornecem uma fotografia da “ação”, ao mesmo tempo que permitem o drama round por round.

Nesse método, as lutas consistem em momentos de *calmaria*, durante os quais os competidores descansam e circulam, e momentos de *intensidade*, quando ocorrem a troca de golpes. O Mestre deve fazer testes secretamente durante os momentos de intensidade e calmaria; realisticamente, os lutadores não sabem quanto tempo eles têm para pressionar a ação. Isso também aumenta a tensão à medida que uma luta acirrada se aproxima do fim sem uma decisão.

Cada round começa com uma pausa inicial que dura 4d segundos. Em seguida, jogue 2d para determinar a duração da primeira sequência de intensidade, e 4d para a próxima calmaria... e assim por diante, até o round terminar. Durante o momento de intensidade, jogue o combate normalmente usando as regras do **Módulo Básico**. Se ambas as partes fizeram uma retirada, saírem do alcance uma da outra ou não escolherem Fazer Nada, ocorre uma calmaria antecipada (jogue 4d para sua duração). Os lutadores recuam para respirar, são separados pelo árbitro (se houver um) ou se desengajam. Durante uma pausa, os lutadores podem escolher as manobras Avaliar, Deslocamento, Fazer Nada, Mudança de Posição, Preparar ou realizar ações livres apropriadas.

Um lutador também pode tentar prolongar uma sequência de intensidade procurando a luta. Se ambos os lados desejarem continuar, a ação continua por mais 2d segundos sem necessidade de um teste. Se apenas um competidor desejar seguir, faça uma Disputa Rápida de Tática. Se o lutador que procura a luta vencer, o momento de intensidade continuará por segundos iguais à sua margem de vitória. Caso contrário, um momento de calmaria começa imediatamente.

Avalie a fadiga após cada round — ou a cada dois ou três minutos, se a competição não tiver rounds. Use os custos em *Participando de uma Batalha* (pág. MB426). Porém, sempre deduza imediatamente os PF gastos em *Esforço Adicional em Combate* (pág. 131).

Essas regras permitem que os lutadores lutem por períodos bastante realistas. O Mestre pode desejar prolongar ou encurtar os momentos de calmaria e intensidade, dependendo da disputa. As lutas de boxe acirradas às vezes duravam dezenas de rounds de vários minutos, com a ação ocorrendo rápida e furiosamente por breves períodos, seguidos por longas pausas de pouca ação ou clinches prolongados. Para esses tipos de disputa, faça o teste para apenas um momento de intensidade *por round*. Procurar a luta para estender um momento de intensidade pode ser a única maneira de obter uma vitória contra um adversário relutante, e um lutador astuto pode ser capaz de permanecer no ringue com um adversário mais forte... se conseguir sobreviver aos momentos de intensidade!

TIPOS DE COMPETIÇÃO

O mundo viu *muitos* tipos diferentes de combates em torneios. Os exemplos abaixo são apenas as formas mais comuns.

Competições Esportivas

Demonstrações: Esses torneios são uma demonstração da forma artística e do controle dos competidores. Cada um executa um ou mais *kata*, exercícios ou formas. A avaliação é baseada em pontos. Use as perícias Arte de Combate para resolver tais competições.

Sem Contato: Nestes torneios, os lutadores desferem golpes com força total uns nos outros, mas devem *parar* antes de tocar o alvo. Isto evita lesões, exceto em casos raros (uma falha crítica). Juízes posicionados ao redor do ringue ou quadrado julgam a eficácia dos ataques. Os pontos são marcados para técnicas adequadas destinadas a alvos específicos. Normalmente, o jogo é interrompido após cada “golpe” para que os juízes possam pontuar. Em seguida, os lutadores retornam às suas posições iniciais. As competições sem contato usam perícias Arte de Combate ou Esporte de Combate.

Contato Leve: As lutas com contato leve são semelhantes às sem contato, mas ocorre algum contato físico e os lutadores devem reprimir os golpes para evitar causar lesões. Alternativamente, os golpes são desferidos com alguma força, mas proteções, luvas acolchoadas ou (para competições com armas) armas especialmente projetadas evitam ferimentos graves; para obter detalhes, veja *Equipamentos de Treino* (págs. 232–234). Estilos esportivos que não usam golpes, como Luta Livre Greco-Romana e Judô, que proíbem golpes que possam causar lesões, também são de contato leve. Use perícias Esporte de Combate para resolver essas disputas.



Contato Total: Nas lutas de contato total, os lutadores trocam golpes com força total. Devido ao risco de lesões, tais torneios raramente ocorrem *sem proteção*. A maioria usa proteções acolchoadas e alguma blindagem, bem como luvas e protetores para os pés projetados para suavizar os golpes. Frequentemente, eles também restringem alvos “legais”. Por exemplo, o Tae Kwon Do competitivo só marca pontos para técnicas que atingem com força suficiente para mover o alvo, mas limita os chutes à região acima da cintura e os socos ao tronco, e envolve os competidores em protetores acolchoados no peito e na cabeça. Competições de contato total são comuns em estilos que não usam golpes, que geralmente proíbem apenas pegadas propensas a causar lesões (mata-leão, chaves de braço que causem dano, etc.). Os torneios “knockdown” de Muay Thai, Lethwei e Kyokushin (que proíbem apenas socos na cabeça) são de contato total sem proteção, enquanto Kendô e Tae Kwon Do são de contato total com proteção. As competições com proteção utilizam a perícia Esporte de Combate; partidas sem proteção usam as perícias de combate reais.

Sem Restrições: Esses torneios são lutas de contato total com poucas (ou *nenhuma*) das amenidades mencionadas acima. Apesar do nome, algumas táticas — geralmente estrangulamentos, puxões de cabelo e ataques aos olhos — são proibidas por

razões legais e de segurança. As competições de artes marciais mistas, os antigos combates de Pancrácio grego, e os primeiros torneios de Sumô são todos sem restrições. Use as perícias de combate padrão para resolver tais lutas.

Outras Competições

Algumas variedades de combates de torneios são menos “amigáveis” até mesmo do que as partidas esportivas mais brutais...

Combate Judicial

Muitas sociedades, especialmente as da Europa medieval, permitiam o julgamento por combate (pág. MB508). A luta era séria. As testemunhas consideraram o vencedor como tendo sido julgado inocente — e o perdedor, culpado — por Deus.

Os combates judiciais muitas vezes tinham muitas regras. Por exemplo, se um homem enfrentasse uma mulher, ele lutaria a partir de um buraco até sua linha de cintura, armado com uma clava, e ela teria um escudo e uma maça para subjugar seu inimigo em desvantagem. Os cavaleiros normalmente se enfrentavam com armas iguais em um pequeno ringue ou quadrado, e lutavam até que um dos lados fosse morto ou incapacitado, ou se rendesse. Achas de armas eram comuns em competições de cavaleiros, assim como o *ahlspiess* (pág. 213).

Alguns lutadores fizeram carreira como substitutos remunerados das partes prejudicadas; veja *Duelista* (págs. 35–36). O tiro poderia sair pela culatra, já que a prática era muitas vezes ilegal. Um desses lutadores ingleses teve um pé decepado como punição judicial por vender o uso do seu braço de espada!

Use o combate real para simular as disputas judiciais, não os métodos abreviados em *Interpretando Torneios* (pág. 134).

Combates em Campo e Justas

A Europa Medieval também apresentava torneios para permitir aos cavaleiros praticar as suas habilidades de combate e demonstrar o seu valor fora do campo de batalha. Os combates em campo colocavam um grande número de cavaleiros uns contra os outros em um campo. O combate era quase tão violento quanto a guerra real, podendo resultar em ferimentos e mortes.

Nas justas, os cavaleiros praticavam suas habilidades com cavalo e lança. Os competidores geralmente usavam armaduras mais pesadas do que usariam em batalha, lutavam com lanças de pontas arredondadas projetadas para quebrar com o impacto e eram separados por uma barreira para evitar que os cavalos colidissem. Mesmo com essas proteções, mortes ocorriam. O melhor alvo para atingir e derrubar um oponente era a viseira, que nem sempre impedia a penetração de fragmentos letais da lança. Quedas de cavalo também podem ser fatais, especialmente se o cavaleiro fosse pisoteado. Godofredo II da Bretanha morreu desta forma em 1186, o que permitiu a João Sem-Terra assumir o trono inglês em 1199 — um evento crucial na história ocidental.

Use as perícias de combate (e possivelmente o combate real) para resolver as competições antigas. Mais tarde na história, as perícias Esporte de Combate — notadamente Esporte com Lança — são mais apropriadas.

Combate Religioso

Os torneios podem ser realizados para homenagear os deuses ou espíritos, ou para promover uma filosofia religiosa. Um exemplo moderno é o Sumô, que ainda tem o ritual xintoísta profundamente enraizado em seus costumes e regras. Algumas religiões consideram o derramamento de sangue em combates religiosos um mau presságio — mas em certos cenários (especialmente em mundos fictícios ou de fantasia) o sangue pode ser *necessário* para que o torneio seja considerado um sucesso!

LESÃO E RECUPERAÇÃO

Lesões são uma parte importante de uma campanha do **Artes Marciais**, já que são uma consequência provável de lutas, mesmo em um torneio. Abaixo estão diversas variações das regras para lesões e recuperação no Capítulo 14 do **Módulo Básico**. Elas são destinadas a humanos, goblins, garotas-gato e seres vivos semelhantes — não para mortos-vivos, robôs e outras entidades com habilidades exóticas, como Tolerância a Ferimentos.

LESÕES REALISTAS

Estas regras são para Mestres que desejam que o combate seja doloroso, sangrento e mortal. Elas são mais adequadas para campanhas extremamente realistas. Elas não se adequam de forma alguma a jogos cinematográficos... o Mestre deveria, em vez disso, usar *Regras Cinematográficas de Combate* (pág. MB417) e *Mais Regras Cinematográficas de Combate* (págs. 132–133) para permitir que os heróis evitem a morte e a mutilação, e possivelmente algumas das opções em *Lesões Cinematográficas* (pág. 139).

Lesões Parciais

Quando ocorre uma lesão, há uma explosão imediata de dor e, em seguida, a adrenalina entra em ação para compensar. O *Choque* (pág. MB419) representa esse tipo de dor de curto prazo. Por fim, porém, a adrenalina passa e a ferida começa a *doer*. Use esta regra opcional para modelar os efeitos dessa dor a longo prazo.

Você pode ignorar os efeitos de uma lesão não-incapacitante por 2xHT segundos. Depois disso, você começa a sofrer prejuízos. Os efeitos precisos dependem da gravidade e localização da ferida, conforme indicado abaixo. Use o *pior* resultado aplicável. A Hipoalgia reduz pela metade essas penalidades à DX, arredondando a seu favor (por exemplo, -1 se torna sem penalidade). A Hiperalgia multiplica-os por 1,5, arredondando contra você (por exemplo, -1 se torna -2).

Braço

Lesão até PV/5: -1 à DX para qualquer ação envolvendo esse braço, incluindo tarefas com as duas mãos.

Lesão superior a PV/5, até PV/3: -3 à DX.

Lesão superior a PV/3, até PV/2: O braço está quase quebrado. Dói tanto que você precisa fazer um teste de Vontade para usá-lo. Faça com um modificador de +3 pela Hipoalgia ou de -4 pela Hiperalgia. Um sucesso permite que você aja com um redutor de -5 à DX; um fracasso indica que você escolhe Fazer Nada!

Lesão superior a PV/2: Incapacita o braço.

Perna

Lesão até PV/5: -1 à DX para chutar com a perna machucada. Chutar com a perna boa tem um redutor de -1 se estiver de pé — você precisa sustentar seu corpo com a perna machucada — mas sem penalidade se estiver deitado.

Lesão superior a PV/5, até PV/3: -3 à DX para chutar com a perna machucada. Se estiver de pé, chutar com a perna boa tem um redutor de -1, mas qualquer teste para evitar cair terá um redutor de -3. Se estiver deitado, não há penalidade para usar a perna boa. A esquiva tem um redutor de -1 e o Deslocamento fica a 80% do normal se estiver de pé.

Lesão superior a PV/3, até PV/2: Sua perna lesionada dói tanto que você deve fazer um teste de Vontade para chutar com ela, com um modificador de +3 para Hipoalgia ou de -4 para Hiperalgia. Um sucesso permite que você chute com um redutor de -5 à DX; um

fracasso significa escolha Fazer Nada. Você *não pode* chutar com a perna boa se estiver de pé — sua perna machucada não aguentará seu peso — mas você pode usá-la normalmente se estiver deitado. A Esquiva fica com um redutor de -2 e o Deslocamento fica a 50% do normal se estiver de pé.

Lesão superior a PV/2: Incapacita a perna.

Mão ou Pé

Lesões nas mãos e nos pés não causam penalidade à DX, mas *doem* se você usar a extremidade lesionada para golpear. Use a regra “Nós dos Dedos Machucados” em *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124).

Tronco

Lesão superior a 1/3 PV: -1 à DX para todos os efeitos.

Lesão superior a 1/2 PV: -2 à DX, o Deslocamento fica a 80% do normal.

Lesão superior a 2/3 PV: -3 à DX, o Deslocamento fica a 50% normal (a penalidade normal por ter menos de 1/3 do seu PV restante).

Desmembramento Extremo

Se um ataque que causa dano *por corte* decepar a perna ou o pé de alguém que está de pé ou deitado, ou o braço ou a mão de um lutador que está agarrando, ou usando as duas mãos para empunhar uma arma, ele pode cortar através da parte alvo do corpo e atingir a *outra* mão, braço, perna ou pé! Para ver se isso ocorre, faça a avaliação de dano normalmente, subtraia a RD e multiplique por 1,5 por se tratar de dano por corte. Se a lesão resultante exceder a necessária para o desmembramento (veja pág. MB421), o atacante pode optar por levar o ataque até o outro membro ou extremidade.

Para fazer isso, o atacante deve fazer um teste de perícia com arma para guiar sua arma até o novo alvo. Faça um teste com o NH efetivo do ataque inicial com um redutor de -1. Um sucesso significa que o segundo membro ou extremidade foi atingido. A vítima não recebe nenhuma defesa ativa (ela *já* fracassou em evitar este ataque) e o atacante não faz uma nova avaliação de dano — use o resultado original do dano. Aplique uma RD efetiva igual à RD do novo alvo, mais a RD da parte do corpo decepada, mais PV/2 se for um membro ou PV/3 se for uma extremidade (arredondado para cima).

Exemplo: Leif golpeia com sua espada grande (2d+3 corte) o braço de um mercenário que está empunhando uma lança com as duas mãos. O NH de Leif é 15 e o braço tem um redutor de -2 para acertar, então seu NH efetivo é 13. Sua jogada de ataque é bem-sucedida e seu oponente não consegue aparar — um acerto! Leif obtém um resultado de 12 pontos de dano. Subtraindo a RD 2 pela armadura de seu inimigo, resta 10 pontos de dano. O modificador pelo dano por corte converte isso em 15 pontos de lesão. O lanceiro tem 11 PV, então Leif deve infligir 6 PV (*lesão superior a PV/2*) para incapacitar o braço. O dobro disso, ou 12 PV, decepa-o... então o braço cai.

Mas Leif causou 15 pontos de lesão, então ele pode optar por cortar para o outro braço com um redutor de -1 em sua jogada de ataque original, ou 12. Ele consegue, seu alvo não recebe defesa e a avaliação de dano é o resultado original de 12. A RD efetiva do segundo braço é sua própria RD 2, mais a RD 2 do braço decepado, mais 6 PV para carne e osso fatiados. Isso chega a RD 10, então 2 pontos de dano de corte penetram. Isso causa 3 pontos de lesão no *outro* braço do lanceiro!

Novos Pontos de Impacto

Artistas marciais que gostam de precisão cirúrgica em combate, especialmente aqueles que compram Ataques Direcionados (pág. 68) e Combinações (pág. 80), nem sempre ficarão satisfeitos com as opções em *Ponto de Impacto* (pág. MB398). O Mestre pode permitir que eles atinjam alguns pontos de impacto adicionais.

Alguns golpes nesses novos locais contam como ferimentos graves, exigindo testes de HT para evitar nocaute e atordoamento — veja *Ferimentos Graves e Nocaute e Atordoamento* (pág. MB420). Lesões incapacitantes sempre contam como ferimentos graves e tornam inútil a parte do corpo. Para tempos de recuperação, consulte *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. MB422). O desmembramento (pág. MB421) real é permanente!

Essas regras consideram um golpe certo na parte. Golpes nos pontos de impacto nos arredores geralmente se sobrepõem a esses alvos, mas só um acerto direto obtém os efeitos especiais abaixo.

A Tolerância a Ferimentos pode tornar alguns locais inexistentes: articulações, coluna e veias e artérias para Difusa ou Homogênea; veias e artérias para Sem Sangue; orelha, mandíbula e nariz para Sem Cabeça; e veias e artérias do pescoço para Sem Pescoço. As desvantagens podem ter efeitos semelhantes. Invertebrado remove a coluna; Sem Pernas também significa que não há articulações, ou veias e artérias nas pernas; e Sem Manuseadores elimina articulações, e veias e artérias em todos os membros.

Articulações (-5 ou -7): Membros e extremidades contêm articulações vulneráveis podem ser atingidas com um ataque que cause dano *por contusão, por corte, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado*. O teste para acertar tem um redutor adicional de -3: -5 para um braço ou perna, -7 para uma mão ou pé. Isso permite incapacitar com lesão superior a PV/3 (não PV/2) para um membro, ou superior a PV/4 (não PV/3) para uma extremidade. O dano excedente é perdido. O desmembramento ainda exige o dobro da lesão necessária para incapacitar toda a parte do corpo — não apenas a articulação. Os testes de HT para se recuperar de lesões incapacitantes nas articulações recebem um redutor de -2. Um ataque que fracassar por 1 atinge o membro ou extremidade, mas não a articulação.

Coluna (-8): A coluna (no tronco) é um alvo difícil — estreita, ossuda e enterrada em carne — mas uma lesão ali pode terminar uma luta. Ataques que causam dano *por contusão, por corte, por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado* pelas costas podem atingir a coluna. As vértebras fornecem uma RD adicional de 3. Use os modificadores de ferimento para o tronco, mas qualquer golpe que cause lesão suficiente para infligir uma penalidade de choque exige um teste para evitar o nocaute, com um redutor de -5 se for um ferimento grave. Lesões com dano que exceda o PV incapacitam a coluna. Isso causa nocaute e atordoamento automáticos, além de todos os efeitos de Problemas na Coluna (Grave) (pág. MB153) e Deficiência Física (Paraplégico) (pág. MB130). Faça o teste duas vezes após a luta para se recuperar, uma vez para evitar ganhar cada uma dessas desvantagens de forma duradoura ou permanente! Um ataque que fracassar por 1 atinge o tronco.

Mandíbula (-6): A mandíbula faz parte do rosto e só é válida como alvo separado pela frente. Trate um golpe como um golpe comum no rosto, exceto que um golpe que cause dano *por contusão* impõe à vítima um redutor adicional de -1 nos testes para evitar o nocaute. Um ataque que fracassar por 1 atinge o tronco.

Nariz (-7): O nariz faz parte do rosto e é um alvo válido apenas pela frente. Trate um acerto como um golpe no rosto, mas a lesão superior a PV/4 quebra o nariz. Isso conta como um ferimento grave no rosto e mutila o nariz — a vítima fica com Disosmia (pág. MB135) até que o ferimento cicatrize. É possível angular um ataque que cause dano *por corte* para cortar o nariz, caso em que um ferimento incapacitante conta como um ferimento grave comum (sem o redutor de -5 para golpes no rosto nos testes para evitar o nocaute) e o excedente do dano além disso é perdido. No entanto, o dobro disso arranca o nariz, o que reduz a Aparência em dois níveis permanentemente. Em todos os casos, um ataque que fracassar por 1 atinge o tronco.

Orelha (-7): Um lutador que pode atacar o rosto ou o crânio de seu inimigo pode mirar especificamente em uma orelha. Trate isso como um golpe no rosto, exceto ao fazer um ataque que cause dano *por corte* especificamente para cortar a orelha. Nesse caso, o dano além de PV/4 é perdido, mas não tem efeito especial... mas o dobro dessa quantidade arranca fora a orelha. Este é um ferimento grave, mas sem o redutor de -5 para golpes no rosto nos testes para evitar o nocaute. Orelhas faltantes (uma ou ambas) reduzem permanentemente a Aparência em um nível. Um ataque que fracassar por 1 atinge o tronco. Para usar a mão em concha para causar uma concussão na orelha e causar surdez, consulte *Telefone* (pág. 79).

Veias e Artérias (-5 ou -8): Um lutador com uma arma que cause dano *por corte, por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado* pode atingir um vaso sanguíneo importante no pescoço (jugular ou carótida), braço (braquial) ou perna (femoral). O ataque tem um redutor adicional de -3: -5 para um membro, -8 para o pescoço. A perda repentina de sangue aumenta o modificador de ferimento daquele local atingido em 0,5; por exemplo, um ataque que causa dano *por corte* obtém $\times 2$ em vez de $\times 1,5$ contra um membro, ou $\times 2,5$ em vez de $\times 2$ para o pescoço. Como a intenção é iniciar o sangramento — e não destruir ossos e músculos — ignore os efeitos incapacitantes e os limites de danos aos membros. Realisticamente, tais lesões podem causar inconsciência quase instantânea, com a morte ocorrendo em segundos. O Mestre pode decidir que *Ferimentos Fatais* (pág. MB423) não se aplica e que qualquer fracasso no teste de HT para evitar a morte significa que a vítima desmaia e sangra desordenadamente. Este é um “efeito especial” de morrer devido a uma veia ou artéria atingida. Um ataque que fracassar por 1 atinge o pescoço, braço ou perna, conforme apropriado.

Observações para Pontos de Impacto Existentes

Para maior consistência ao usar esse nível de detalhe, altere assim os pontos de impacto no **Módulo Básico**. O Mestre pode reservar testes adicionais para ataques aleatoriamente direcionados.

Braços e Pernas: Em qualquer golpe no braço ou na perna, jogue 1d. Em um 1, um ataque que causa dano *por corte, por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado* atinge uma veia/artéria, enquanto um ataque que causa dano *por contusão* atinge uma articulação.

Crânio: Ao atacar pelas costas, o redutor é de -5 para acertar, e não -7.

Mãos e Pés: Em qualquer golpe que atinja uma mão ou pé com um ataque que causa dano *por contusão, por corte, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado*, jogue 1d. Em um 1, o ataque atinge uma articulação.

Órgãos Vitais: Ataques que causam dano *por contusão* podem atingir os “órgãos vitais” — por exemplo, o plexo solar pela frente ou os rins pelas costas — com um redutor de -3. O modificador de ferimento é apenas $\times 1$, mas o choque exige um teste de HT para evitar o nocaute, com um redutor de -5 se for um ferimento grave.

Pescoço: Em qualquer golpe que atinja o pescoço com um ataque que causa dano *por corte, por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado*, jogue 1d. Em um 1, o ataque atinge uma veia/artéria. Também jogue 1d para ataques que causam dano *por contusão* pelas costas; um 1 indica um golpe na coluna. Incapacitar a coluna neste ponto — um “pescoço quebrado” — causa Tetraplégico (pág. MB159), e não apenas Deficiência Física (Paraplégico). Isso ocorre automaticamente se a Torção de Pescoço (pág. 81) ou um arremesso a partir de uma Chave de Cabeça (pág. 70) causar lesão acima do PV no pescoço!

Rosto: Em um golpe pela frente, jogue 1d. Um 1 significa um golpe no crânio se o ataque causava dano *por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado*; caso contrário, um golpe no nariz. Ao atacar pelas costas, o rosto fica com um redutor de -7 para acertar, e não -5.

Tronco: Em um ataque que causa dano *por contusão, por perfuração, perfurante ou por queimadura de feixe concentrado*, jogue 1d. Em um 1, os órgãos vitais são atingidos. Jogue ainda 1d para um golpe pelas costas que causa dano *por corte*; em um 1, a coluna é atingida.

Sangramento Grave

Campanhas realistas talvez deveriam usar as regras opcionais de *Sangramento* (pág. MB420). Em jogos ainda mais realistas, o Mestre também pode querer usar as regras abaixo para lesões graves. Onde essas indicam uma penalidade em testes de sangramento, ela é cumulativa com o redutor habitual de -1 para cada 5 PV de lesão. Para maior letalidade, adicione as penalidades para ferimentos múltiplos, e use a maior taxa aplicável de perda de sangue.

Crânio ou Olho: O sangramento devido a um ataque que causa dano *por corte, por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado* no crânio — diretamente ou através de um olho — reduz o fluxo sanguíneo para o cérebro. A quantidade de sangue pode não ser especialmente grande, mas *qualquer* perda de sangue é grave; lesões duradouras ocorrem em pouco tempo. Faça testes de sangramento a cada 30 segundos.

Desmembramento: Destruir uma parte do corpo causa sangramento abundante. Os testes de sangramento recebem uma penalidade adicional de -1 à HT para uma perda superficial (orelha, nariz, etc.), de -2 para uma extremidade, ou de -3 para um membro. Adicione outro -1 para uma extremidade ou membro realmente *decepado* por dano por corte. Para um *membro*, faça testes de sangramento a cada 30 segundos — e não uma vez por minuto — independentemente de como ele foi perdido. Em todos os casos, uma vez que o PV perdido pelo sangramento seja igual ao dano necessário para incapacitar a parte do corpo, volte a usar as regras normais de sangramento.

Órgãos Vitais: O sangramento interno causado por lesões em órgãos vitais geralmente é fatal sem cirurgia. Faça testes de sangramento a cada 30 segundos com um modificador de -4.

Pescoço: Ataque que causam dano *por corte ou por perfuração* no pescoço podem causar grave perda de sangue, mesmo que não atinjam veias ou artérias. Faça testes de sangramento a cada 30 segundos, com uma penalidade de -2.

Veias e Artérias: Os testes de sangramento recebem um modificador de -3 — ou -4 se o ferimento foi devido a um ataque que causa dano por corte. Faça testes de sangramento a cada 30 segundos. Isto pressupõe um corte grave, mas não automaticamente letal. Veja *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137) para a “morte instantânea” em razão de sangramento.

Enfaixando Ferimentos Graves

Um minuto de trabalho com ataduras não vai parar um sangramento *realmente* grave. Opcionalmente, aplique a penalidade total dos testes de sangramento — tanto para o tamanho quanto para a localização dos ferimentos — aos testes de Primeiros Socorros feitos para estancar o sangramento (veja *Aplicação de Ataduras*, pág. MB424). Para estancar o sangramento do crânio, olhos, pescoço, órgãos vitais ou veias e artérias, faça um teste de Cirurgia com as mesmas penalidades; Os Primeiros Socorros não serão suficientes.

Lesões Duradouras e Permanentes

PV perdido representa perda de sangue e trauma geral, mas alguns pontos de impacto têm efeitos mais duradouros. Ferimentos em membros e extremidades podem incapacitar (veja *Efeitos de Lesões Incapacitantes*, pág. MB421). *Novos Pontos de Impacto* (pág. 137) fornecem regras para orelhas e narizes decepados, e para lesões incapacitantes nas articulações e na coluna. Como esses efeitos são a principal razão para atacar tais partes do corpo em combate, eles pertencem a qualquer campanha que permita aos combatentes atingir esses pontos de impacto em primeiro lugar.

A critério do Mestre, lesões *internas* graves também podem causar enfermidades duradouras ou permanentes. Esses efeitos levam tempo para aparecer — mas quando aparecem, podem encerrar uma carreira de aventureiro. Portanto, é provavelmente uma boa ideia reservá-los para jogos históricos e militares realistas,

campanhas de terror e assim por diante, onde um “ferido de guerra” ou um declínio lento fazem parte do gênero.

Em um ferimento grave (lesão superior a PV/2) no *pescoço, crânio, veias/artérias ou órgãos vitais*, faça um teste de 3d na tabela apropriada (a seguir) para ver se há algum efeito além da perda de PV. Se houver, faça um teste de HT para determinar se a condição é temporária, duradoura ou permanente, assim como em *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. MB422). Recuperação Acelerada (pág. MB82) tem seus efeitos habituais.

Como GURPS Funciona: Lesão “Atordoante” vs. “Real”

Um equívoco comum é que o combate com usando apenas as mãos inflige lesões “atordoantes” que de alguma forma diferem das lesões “reais” causadas por armas. Isso não é verdade na vida real e no **GURPS**. Um soco ou chute raramente causa muito sangramento, dando a ilusão de um dano menor — mas se derrubar um homem, quebrar seu braço ou nocauteá-lo, causará danos genuínos e destruidores aos tecidos. Causando dano por contusão, um punho ou pé pode não ter o modificador de ferimento de uma arma que causa dano por corte, perfurante ou por perfuração, mas tem o mesmo potencial de mutilar ou matar que uma arma que causa dano por contusão. PdJs realistas trocando chutes e chaves de braço devem entender que, embora demore mais para causar 20 PV, as lesões são tão mortais quanto 20 PV perdidos por facadas e balas, e não cicatrizam mais rápido. Os PdJs cinematográficos geralmente têm acesso a habilidades que atenuam isso.

Tabela de Ferimentos no Crânio

Jogue 3d. A *Morte* por uma lesão no crânio significa que o cérebro é destruído, impedindo a “leitura cerebral” ultratecnológica.

- 3 — Danos neurológicos generalizados, causando Epilepsia (pág. MB138).
- 4 — Comprometimento cognitivo geral, causando -1 à IQ.
- 5 — Danos ao córtex pré-frontal, causando Pouca Empatia (pág. MB153).
- 6 — Danos aos lobos temporais, causando Amnésia Parcial (pág. MB122) — ou Amnésia Total, se ferimento for -PV ou pior.
- 7 — Danos ao lobo parietal, causando Dislexia (pág. MB134).
- 8 — Danos ao cerebelo, causando fala arrastada. Trate isso como Gagueira (pág. MB143).
- 9 — Danos aos lobos occipitais, causando Disopia (pág. MB134). Uma falha crítica no teste de recuperação significa Cegueira (pág. MB125)!
- 10, 11 — Nenhum efeito especial.
- 12 — Timpanos rompidos ou danos ao lobo temporal, causando Duro de Ouvido (pág. MB136). Uma falha crítica no teste de recuperação significa Surdez (pág. MB158).
- 13 — Danos ao cerebelo, causando um nível de Atrapalhado (pág. MB123) — ou dois níveis, se o ferimento for -PV ou pior.
- 14 — Danos cerebrais generalizados, causando Distúrbio Neurológico (Suave). Veja pág. MB135.
- 15 — Danos no tronco cerebral que prejudicam o tempo de reação (“resposta de sobressalto”), impondo -1 à Velocidade Básica.
- 16 — Danos graves ao cerebelo, causando -1 à DX.
- 17 — Como em 14, mas Distúrbio Neurológico (Grave).
- 18 — Como em 14, mas Distúrbio Neurológico (Incapacitante).

Tabela de Ferimentos em Órgãos Vitais

Jogue 3d. A *Morte* por tal ferimento significa um golpe instantaneamente letal no coração!

- 3 — Órgão(s) vital(is) gravemente enfraquecido(s), causando -1 à HT. Uma falha crítica no teste de recuperação significa eventual morte devido à falência de órgãos. Trate isso como uma Doença Terminal (Até dois anos); veja pág. MB135.
- 4 — Dores agudas no peito ou abdômen que contam como Dor Crônica (pág. MB135). O Mestre avalia efeitos que valem *aproximadamente* -1 ponto por PV perdido. Por exemplo, 21 PV de lesão podem causar Dor Crônica (Excruciante; 4 horas; 9 ou menos) [-22].
- 5 — Danos aos rins, fígado, pâncreas ou outros órgãos, resultando em Dieta Restrita (pág. MB134). A dieta especial é um item “muito comum”.
- 6 — Choque no sistema imunológico, causando um nível de Suscetível a Doenças (pág. MB158) mais um nível adicional se o ferimento for -PV, dois níveis adicionais em -2×PV e assim por diante.
- 7 — Aptidão cardiovascular reduzida, causando -1 ao PF, e outro -1 adicional ao PF se o ferimento for -PV, -2 ao PF em -2×PV e assim por diante.
- 8 — Coração enfraquecido, causando um nível de Fácil de Matar (pág. MB139) mais um nível adicional se o ferimento for -PV, dois níveis adicionais em -2×PV e assim por diante.
- 9–12 — Nenhum efeito especial.
- 13 — Um buraco profundo que conta como Ferido (pág. MB140). Se isso se tornar permanente, pode ser intencional (resultado de uma cirurgia) ou resultado de uma cura incompleta.
- 14 — Danos gerais aos órgãos vitais, levando à Recuperação Lenta 1 (pág. MB153).
- 15 — Saúde cardiovascular severamente reduzida, resultando em Fora de Forma (pág. MB142) — ou Muito Fora de Forma, se o ferimento for -4×PV ou pior.
- 16 — Problemas crônicos de saúde que exigem cuidados diários. Tratar como Manutenção (Médico; 1 pessoa; Diário); veja pág. MB149.
- 17 — Como em 16, mas exige cuidados três vezes ao dia. Tratar como Manutenção (Médico; 1 pessoa; Três vezes ao dia).
- 18 — Como em 16, mas exige suporte de vida *constante*. Tratar como Manutenção (Médico; 1 pessoa; Constante).

Tabela de Ferimentos no Pescoço

Jogue 3d. A *Morte* por um ataque que causa dano por corte significa decapitação parcial ou completa. Aqueles que tentam a reanimação mágica ou tecnológica devem primeiro reencaixar a cabeça!

- 3 — Problemas respiratórios ou circulatórios, causando -1 à HT. Uma falha crítica no teste de recuperação significa morte tardia por aneurisma. Trate isso como uma Doença Terminal (Até dois anos); veja pág. MB135.
- 4, 5 — Acidente vascular cerebral resultando em danos cerebrais. Faça um teste na *Tabela de Ferimentos no Crânio* para obter efeitos.
- 6, 7 — Danos neurológicos graves, resultando em Entorpecido (pág. MB137).
- 8–13 — Nenhum efeito especial.
- 14, 15 — Danos à garganta, resultando em Voz Irritante (pág. MB161) — ou Incapaz de Falar (pág. MB145), se o ferimento for -PV ou pior.
- 16, 17 — Como em 4, 5.
- 18 — Mobilidade do pescoço gravemente reduzida, causando -1 à DX.

Tabela de Ferimentos em Veias/Artérias

Jogue 3d. A *Morte* por tal ferimento significa que a vítima “sangra até morrer”. Isso é confuso e óbvio, torna impossível a reanimação comum e tende a decepcionar os vampiros.

- 3 — Dano circulatório, causando -1 à HT. Uma falha crítica no teste de recuperação significa morte tardia resultante de aneurisma. Trate isso como uma Doença Terminal (Até dois anos); veja a pág. MB135.
- 4, 5 — Para uma artéria no braço ou na perna, a falta de fluxo sanguíneo prejudica o membro; trate isso como um membro incapacitado. Para uma veia/artéria no pescoço, faça um teste na *Tabela de Ferimentos no Pescoço*.
- 6, 7 — Dano circulatório, causando um nível de Fácil de Matar (pág. MB139) mais um nível adicional se o ferimento for -PV, dois níveis adicionais em -2×PV e assim por diante.
- 8–13 — Nenhum efeito especial.
- 14, 15 — Um ferimento grave que conta como Ferido (pág. MB140). Isso *pode* se tornar permanente, como qualquer outra lesão incapacitante.
- 16, 17 — Como em 4, 5.
- 18 — Um coágulo sanguíneo viaja para o cérebro e causa um acidente vascular cerebral. Faça um teste na *Tabela de Ferimentos no Crânio* para os efeitos.

*Nesse momento o prudente
e sofrido Odisseu considera
sobre se fora melhor derrubá-
lo, matando-o ali mesmo, ou se
convinha prostrá-lo, somente,
com murros mais brandos.*

— Homero, *Odisseia*

LESÕES CINEMATográficas

Personagens de filmes de artes marciais geralmente têm uma capacidade irreal de sobreviver a surras brutais. Em alguns contos, o herói leva uma surra, depois recupera o fôlego e vence a luta. Em outros, os lutadores simplesmente são menos feridos por socos, chutes, etc., do que por lâminas, balas, fogo e veneno. *Ferimentos Superficiais* (pág. MB417) podem simular o primeiro tipo de “realismo”. As vantagens exóticas oferecem outras maneiras de lidar com ambas as situações.

A Regeneração é uma excelente alternativa para segundas chances. Resistência a Dano, Tolerância a Ferimentos e montes de PV são úteis para guerreiros que podem absorver danos massivos. Veja *Vantagens* (págs. 42–53) e *Pontos de Vida Adicionais* (pág. 49) para discussões sobre essas características em campanhas do *Artes Marciais*, e *Vantagens Desejáveis* (pág. 43) para algumas características relacionadas.

O Mestre decide quem pode possuir essas capacidades. Ele pode disponibilizá-los apenas para aqueles com Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Ele pode torná-las opções ou “vantagens de campanha” obrigatórias para todos os PdJs e PdMs importantes. É até possível dar essas características a todos no mundo do jogo — pelo menos em um jogo mais descontraído. Nesse caso, o Mestre deve considerar a aplicação dos *efeitos* das vantagens sem cobrar pontos. Se todos são superdurões, então isso não é uma vantagem digna de nota.

CAPÍTULO CINCO

ESTILOS

A capa de Del Duque esvoaçou dramaticamente enquanto ele avaliava os capangas que El Asesino Oscuro havia colocado em seu caminho.

*O japonês tatuado e sem pescoço grunhiu. “Vamos descobrir como você é **sem** essa máscara.”*

*“Monsieur deve ter notado”, comentou o francês, brandindo seu bastão pelo ar, “que esta não é uma disputa de **lucha libre**”.*

*“Louis, Jin e eu, estamos aqui para quebrar alguns ossos, **seu puto**”, cuspiu o mais alto que Del Duque conhecia apenas como Leonardo, pontuando suas palavras com um chute rápido.*

Por trás da máscara, Del Duque sorriu. Um Sumotori, um savateur, um capoeirista... isso seria fácil. Ele estava esperando um ninja!

“Artes marciais” descrevem uma enorme variedade de disciplinas com muitos objetivos e filosofias diferentes (como aquelas discutidas em *Exterior vs. Interior*, *Dura vs. Suave*, pág. 170). Pode ser difícil dizer onde uma arte termina e outra começa,

mas em geral, uma “arte marcial” ou “estilo” é qualquer conjunto de métodos e táticas de luta — estéticos, competitivos ou combativos em foco — ensinados juntos por tempo suficiente para adquirir uma identidade distinta. No **Artes Marciais**, estes termos são muitas vezes sinônimos de “escola” ou mesmo “mestre”, e ocasionalmente referem-se a um conjunto de escolas — até mesmo rivais — que ensinam as mesmas habilidades em termos de jogo.

Isto significa que se um único conjunto de perícias e técnicas descreve toda uma coleção de tradições relacionadas, o **Artes Marciais** as tratam como um estilo — embora a entrada para esse estilo discuta sua história e variações. Por outro lado, se diversas tradições com origens idênticas ensinam perícias e técnicas diferentes — comum quando um estilo venerável diverge para servir propósitos múltiplos e incompatíveis — elas recebem entradas separadas. O cisma mais comum em um estilo é aquele entre as formas de “combate” e as demais formas; veja *Dô vs. Jutsu* (pág. 148).



O **Artes Marciais** distingue estilos com base em habilidades, para fornecer mais uma ferramenta para individualizar personagens — outro “gancho” para interpretação. Cada jogador pode escolher o estilo que se adapta à sua visão do seu PdJ, e ter certeza de que essa escolha influenciará suas opções no campo de batalha. O estilo escolhido diferencia as ações de seu PdJ daquelas dos PdJs que praticam outros estilos, garantindo assim que cada herói seja distinto mesmo em combate, onde dados e regras muitas vezes ameaçam eclipsar a interpretação.

COMPONENTES DE UM ESTILO

PERÍCIAS

Em termos de jogo, as táticas e métodos de um estilo são uma coleção de perícias, técnicas e qualidades. Alguns desses componentes representam os princípios mais básicos do estilo, ensinados a todos os alunos. Um artista marcial deve comprar *todos* os elementos necessários para se qualificar para aulas que ensinem os movimentos mais avançados do estilo, que *não são* obrigatórios.

As próximas seções explicam como um artista marcial deve gastar os pontos adquiridos através do treinamento em seu estilo (para detalhes sobre custos de pontos e tempos de aprendizado, veja *Comprando um Estilo*, págs. 146–148). Isso inclui seus pontos iniciais mais os pontos ganhos por estudar em sua escola, a menos que o Mestre determine o contrário. Ele pode gastar os pontos ganhos durante as aventuras da maneira que desejar, dentro dos limites estabelecidos em *Adquirindo e Aperfeiçoando Perícias e Técnicas* (pág. MB292). Ele pode até aprender os elementos avançados de seu estilo estudando outro estilo que os trate como básicos... embora seu mestre possa desaprová-lo!

Nem todos os estilos possuem todos os componentes discutidos abaixo. Alguns consistem em perícias básicas sem técnicas. Outros não oferecem qualidades. Muitos não possuem habilidades cinematográficas. Se um estilo omitir algum desses itens, é *intencional*.

Habilidades Cinematográficas e Pré-requisitos

As vantagens Arqueiro Heroico, Mestre de Armas e Treinado por um Mestre são explicitamente listadas como características opcionais apenas para estilos para os quais são extraordinariamente apropriadas. No entanto, um aluno de *qualquer* estilo deve possuir uma dessas características para aprender as perícias cinematográficas — essas vantagens são *pré-requisitos* para tais perícias. Um artista marcial que não possui tal vantagem deve aprendê-la (veja *O Aprendizado das Técnicas Secretas das Artes Marciais*, pág. MB293) antes que ele possa ter perícias cinematográficas que dependam dela. O Mestre decide se o mestre que lhe ensinou suas perícias mundanas pode fornecer esse treinamento.

Perícias cinematográficas também podem ter perícias mundanas como pré-requisitos. Se essas perícias não fazem parte do estilo, espera-se que o aluno se aventure fora da sua escola, aprenda as perícias necessárias e retorne. A ausência de perícias extracurriculares no estilo não as torna menos necessárias.

As tentativas de melhorar as *técnicas* cinematográficas de um estilo estão sujeitas às mesmas regras.

Para garantir que haja muitas opções, este capítulo descreve muitos estilos diferentes — alguns extintos, alguns atuais, e alguns fictícios. O Mestre é livre para modificá-los de acordo com seu jogo e sua visão das artes marciais. Em uma campanha realista, quase qualquer combinação de habilidades *plausíveis* é aceitável; o mundo está cheio de estilos híbridos e escolas dissidentes. Em uma cinematográfica, tudo o que importa é que cada estilo ofereça um conjunto interessante de habilidades cinematográficas para que os jogadores possam usá-lo para criar PdJs divertidos e memoráveis!

As perícias de um estilo são seu núcleo irreduzível. Elas representam a maior parte do treinamento de qualquer aluno. As perícias mais importantes são, obviamente, perícias de *combate*: perícias com armas para estilos armados; Boxe, Briga e Caratê para estilos de golpes desarmados; Judô, Luta Greco-Romana, e Sumô para estilos de luta agarrada desarmada; e uma mistura destes para estilos bem equilibrados.

Perícias não relacionadas ao combate também podem aparecer e dizem muito sobre o caráter do estilo. Artes com forte componente desportivo exigem Jogos de Entretenimento. Estilos para guerreiros montados incluem Cavalgar. Estilos muito formais incorporam Trato Social (Dojo). Algumas artes marciais tradicionais afirmam ser um caminho para a iluminação e ensinam Filosofia, Meditação, ou Teologia.

Para aprender um estilo e se qualificar para comprar *qualquer* um de seus outros componentes, o aluno deve gastar pelo menos um ponto em cada perícia descrita em “Perícias” (mas não naquelas em “Perícias Cinematográficas” ou “Características Opcionais”). Isso é considerado no custo do estilo.

Perícias Cinematográficas

Um estilo muitas vezes carrega um corpo de lendas... histórias de feitos que verdadeiros mestres podem realizar. Estas são as suas perícias cinematográficas e representam um exagero heroico de seus ensinamentos. Nem todo estilo inclui perícias cinematográficas. Estilos modernos “científicos” desenvolvidos para fins militares, policiais, ou desportivos são muito recentes para ter uma mitologia — e os seus instrutores pragmáticos tendem a rejeitar afirmações improváveis.

Um artista marcial deve gastar pelo menos um ponto em cada uma das perícias mundanas de seu estilo e adquirir sua Familiaridade com o Estilo (pág. 49) antes de poder aprender as perícias cinematográficas de seu estilo. Assim, num jogo do **Artes Marciais**, os pré-requisitos destas perícias são os habituais (veja *Habilidades Cinematográficas e Pré-requisitos*, ao lado), *mais* os componentes básicos de um estilo apropriado.

TÉCNICAS

Cada estilo lista as técnicas que os alunos podem *melhorar* através do estudo em qualquer escola ortodoxa dessa arte — ou mesmo sem instrução, se ganharem pontos suficientes durante uma aventura — uma vez que tenham comprado a Familiaridade com o Estilo e gasto um ponto em cada uma das perícias do estilo. Qualquer um pode *tentar* qualquer técnica que tenha como valor predefinido qualquer uma de suas perícias. No entanto, se a técnica não aparecer como parte de um estilo que ele conhece, melhorá-la acima do valor predefinido exige instrução externa.

Põe cera, mão direita. Tira cera, mão esquerda. Põe cera, tira cera.

Inspira pelo nariz, expira pela boca. Põe cera, tira cera. Não esqueça de respirar. Muito importante.

– Miyagi, **Karatê Kid** — *A Hora da Verdade*

O Mestre pode flexibilizar esta restrição, mas aplicá-la tem seus benefícios. Por um lado, dá ao combate uma dimensão de interpretação, com cada lutador tendo seu próprio “repertório” de movimentos. Também facilita para os jogadores lembrarem das técnicas disponíveis, já que é mais simples aprender os efeitos do jogo de um punhado de técnicas do que de todas as técnicas possíveis — especialmente para jogadores que não têm experiência pessoal em artes marciais e têm dificuldade em visualizar o que está acontecendo.

Um artista marcial não *precisa* gastar pontos em nenhuma técnica de seu estilo. Elas são sempre opcionais. Em termos de jogo, aumentar uma ou duas técnicas por perícia acima do valor predefinido — possivelmente até o máximo — é um bom investimento. É uma maneira barata de desfrutar de uma perícia de combate mais eficaz em algumas situações especializadas. Isto é realista. Artistas marciais que aprenderam o básico de um estilo (suas perícias) tendem a se especializar em alguns movimentos favoritos.

No entanto, um artista marcial que deseja melhorar mais do que poucas técnicas para uma perícia, é melhor aprimorar a perícia. Ele precisará de muito tempo e pontos para melhorar sua perícia até o ponto em que seu valor predefinido com uma técnica seja igual ao nível de especialista... mas quando terminar, ele será um adversário formidável. Isto também é realista. No longo prazo, um lutador completo *terá* mais sucesso, porque terá mais ferramentas em sua caixa de ferramentas.

Técnicas Cinematográficas

As técnicas cinematográficas de um estilo são as técnicas menos realistas comumente atribuídas a ele. Elas são separadas das técnicas regulares apenas porque são mais apropriadas para campanhas cinematográficas do que para realistas. Para *melhorá-las*, um artista marcial deve ter Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre, Familiaridade com o Estilo e pelo menos um ponto em cada uma das perícias mundanas do estilo. No entanto, qualquer artista marcial pode *tentar* as técnicas cinematográficas de seu estilo pelo valor predefinido.

QUALIDADES

A maioria dos estilos inclui alguns conhecimentos úteis que, uma vez ensinados, mudam a maneira como um artista marcial vê e pratica sua arte. Há uma clara diferença entre pensar “antes” e “depois” de aprender cada uma dessas coisas. Muitos deles *parecem* óbvios depois de aprendidos — mas a maioria não é! Ao contrário das perícias e técnicas, ou você conhece esses segredos ou não. Uma vez que os conhece, você os inclui em seus exercícios e sua compreensão deles melhora junto com suas perícias; você não os estuda de forma independente.

Em termos de jogo, essas são qualidades relacionadas às artes marciais. Elas vêm em duas variedades, ambas adquiridas assim como perícias e técnicas. Veja o Capítulo 2 para obter muito mais informações.

Familiaridade com o Estilo

Cada estilo tem sua própria qualidade Familiaridade com o Estilo. Isso representa a memorização mecânica das posturas e movimentos da arte. Tem pouco a ver com a *execução* de tais movimentos — isso é a perícia. Ela simplesmente torna possível reconhecer essas formas suficientemente bem para que não sejam uma surpresa completa. Em termos de jogo, um lutador com Familiaridade com o Estilo ignora o redutor de -1 nas penalidades de defesa de fintas e Ataques Enganosos de outros lutadores do mesmo estilo. Qualquer artista marcial que “conhece” um estilo deve ter sua Familiaridade com o Estilo. Algumas escolas de defesa pessoal simplificadas não a ensinam... com consequências negativas.

Para aprender um estilo e poder comprar suas Qualidades do Estilo e perícias e técnicas cinematográficas, o aluno *deve* comprar sua qualidade Familiaridade com o Estilo. Isso é considerado no custo do estilo.

Qualidades do Estilo

As melhorias nas perícias e técnicas de combate correspondem principalmente a aumentos na precisão. Porém, nem todas as aulas avançadas de artes marciais têm esse objetivo em mente. Algumas ensinam como lutar em condições adversas, eliminando penalidades em vez de oferecer bônus. Outras mostram aos alunos aplicações novas e pouco ortodoxas de lições que já aprenderam. A familiarização com outro estilo — com o objetivo de fornecer as ferramentas para adaptar suas técnicas — também é comum. Regimes de exercícios incomuns destinados a fortalecer partes do corpo ou desenvolver outras vantagens físicas são outra possibilidade.

Cada forma de treinamento especial corresponde a uma qualidade especial chamada “Qualidade do Estilo”. Um investimento de tempo excepcional no aprendizado dos componentes mais comuns do estilo é o caminho mais seguro para as Qualidades do Estilo. Um aluno com Familiaridade com o Estilo pode comprar uma Qualidade do Estilo para cada 10 pontos *completos* que possuir nas técnicas e perícias *exigidas* do estilo. Um artista marcial nunca precisa aprender Qualidades do Estilo. A formação que representam não é universal e é opcional mesmo quando oferecida.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS

Os componentes discutidos até agora são ensinados por quase todas as escolas de um estilo. Alguns são mais comuns que outros; muitos são opcionais. Entretanto, o Mestre deve disponibilizá-los para PdJs que atendam aos pré-requisitos e recebam instrução no estilo, a menos que haja uma boa razão relacionada ao cenário para proibir isso.

Os itens listados em “Características Opcionais” são menos simples. Eles não são tão componentes do estilo, mas elementos frequentemente associados a ele. As possibilidades incluem “requisitos de entrada” adicionais impostos por mestres exigentes; pré-requisitos para instrução nos ensinamentos mais convencionais da arte em certas escolas; treinamento avançado; e *consequências* do treinamento. Onde não forem especificados, tais detalhes ficam a cargo do Mestre.

Vantagens

As vantagens opcionais são, na maioria das vezes, características que levariam alguém a estudar e ter sucesso no estilo, ou vantagens que podem ser aprendidas (pág. MB294) ensinadas apenas em escolas específicas. Mais raramente, são requisitos de entrada para escolas excepcionalmente rigorosas. Veja *Vantagens Desejáveis* (pág. 43) para muitos exemplos adequados. Algumas características merecem menção especial:

Familiaridade Cultural: Artistas marciais podem não ter escolha a não ser viajar para o exterior se desejarem estudar certos estilos. Mesmo que aprendam em seus países, uma arte marcial de um país estrangeiro pode encorajá-los ou mesmo pressioná-los a familiarizarem-se com a arte, a comida, a música e os valores da cultura de base daquele estilo. Isto é especialmente verdade quando seu mestre vem dessa cultura! Qualquer uma dessas situações poderia justificar a Familiaridade Cultural (pág. MB23).

Idiomas: Conforme observado em Familiaridade Cultural, aqueles que estudam estilos estrangeiros podem acabar imersos em estilos estrangeiros. Isso definitivamente inclui Idiomas (pág. MB23). Um determinado mestre ou escola pode se recusar a instruir os alunos em qualquer idioma *que não seja* o da terra natal do estilo, porque somente esse idioma possui um vocabulário capaz de explicar adequadamente os movimentos do estilo... ou porque o mestre fala apenas aquele idioma!

Habilidades Incomuns: Os ensinamentos do estilo podem até permitir que os alunos adquiram vantagens cinematográficas: Ataque Adicional, Ataque Inato, Noção do Tempo Ampliada, etc. Veja o Capítulo 2 para muitos exemplos.

Desvantagens

Desvantagens opcionais são uma mistura de características que podem influenciar um artista marcial a escolher um estilo em vez de outro, compromissos exigidos de novos alunos em escolas rigorosas (a maioria das quais são desvantagens mentais autoimpostas; veja pág. MB121) e efeitos colaterais do treinamento. Uma desvantagem específica pode se enquadrar em mais de uma categoria. Por exemplo, alguém pode optar por estudar Sumô porque é Gordo... ou acabar ficando Gordo depois de praticar Sumô e seguir a dieta que ele prescreve. Veja *Desvantagens Comuns* (pág. 53) para possibilidades.

Perícias

As perícias opcionais se enquadram em três categorias:

- Perícias que apenas alguns mestres consideram “básicas”. Se o Mestre decidir que uma perícia opcional funciona dessa maneira, ela irá para a lista de perícias principais *daquela escola* e adicionará um ponto ao custo do estilo.

- Perícias que todos os alunos do estilo são incentivados a estudar para obter uma compreensão mais completa do estilo. Essas nunca são necessárias para a *prática* qualificada do estilo.

- Perícias reservadas para estudantes avançados. Essas desempenham um papel semelhante às técnicas, Qualidades do Estilo, e perícias cinematográficas: nunca são obrigatórias, mas os artistas marciais que desejam aprendê-las devem primeiro comprar Familiaridade com o Estilo e colocar um ponto em cada uma das perícias básicas do estilo.

O Mestre decide qual papel cada perícia opcional desempenha.

Estilo vs. Estilo

Uma razão de debate contínuo no mundo das artes marciais é a questão “Quais estilos são melhores do que os outros?” A realidade — que o **GURPS** tenta modelar — é que quase qualquer arte marcial pode transformar alguém com potencial físico, mental e emocional adequado em um lutador capaz... mas alguns estilos fazem isso mais facilmente do que outros.

Nem todos os estilos são criados iguais — alguns *são* realmente superiores para determinados propósitos. Os estilos criados para o combate resultam em lutadores aptos, mas raramente em artistas graciosos de *kata*, ou vencedores de torneios. Estilos esportivos dedicados produzem competidores que têm melhor desempenho sob condições controladas do que em uma “briga de rua”. E os estilos otimizados para a preparação física e relaxamento raramente treinam guerreiros ou campeões, mas são mais propensos que outros estilos de ter um efeito positivo na saúde da pessoa média.

No entanto, não existe um estilo “melhor” ou “supremo”. Os estilos são bons para aquilo para que foram projetados. Judô, Tae Kwon Do e Caratê foram concebidos como esportes. Seus praticantes focam na competição — embora alguns se tornem lutadores durões. Por outro lado, praticantes de Jeet Kune Do, MCMAP ou Krav Magá aprendem a lutar. Eles provavelmente perderiam feio em uma competição de *kata* ou em uma partida de contato leve pontuada de forma adequada, mas se colocá-los contra um agressor em um beco escuro, o resultado será bem diferente. As artes marciais mistas (pág. 194) tentam preencher essa lacuna, treinando artistas marciais para lutas de contato total, mas limitando drasticamente o uso de técnicas que são eficazes, mas com probabilidade de infligir lesões incapacitantes.

Em um jogo cinematográfico, tudo é possível. Um estilo de combate realista pode produzir guerreiros capazes... mas estes enfrentariam uma derrota fácil nas mãos de discípulos de estilos mais artísticos com poderes funcionais do chi. Os estilos esportivos podem ser tão eficazes em uma luta mortal quanto no ringue. E as artes mais “pacíficas” podem ensinar técnicas capazes de derrotar qualquer inimigo!

Escola vs. Escola

É raro que todas as escolas de um estilo ensinem de maneira idêntica — ou mesmo que professem um estilo uniforme. Alguns pertencem a grandes federações que tentam ditar um currículo padronizado. Outros, porém, são independentes ou fazem parte de um grupo independente que não tenta impor padrões.

O Mestre pode usar isso para justificar a modificação de um estilo para os alunos de uma escola ou mestre específicos. Ele deve ser generoso ao permitir que os *jogadores* solicitem mudanças de estilo — dentro dos limites. Jogadores que desejam estilos personalizados devem consultar *Criando Novos Estilos* (pág. 146).

ESCOLHENDO UM ESTILO

Todo candidato a aluno pergunta: “Qual estilo devo estudar?” A resposta depende em parte de uma pergunta mais fundamental: “O que eu quero fazer?” As possibilidades incluem entrar em forma, competir, afastar assaltantes, combater o crime, e matar soldados inimigos. É tentador selecionar um estilo cuja história e reputação pareçam compatíveis com os seus objetivos, mas é crucial perceber que os objetivos da escola que você escolhe, e dos seus professores, são muito mais importantes do que o próprio estilo. A academia de polícia e o programa anti-estupro da ACM podem ensinar “caratê” — e terem até os mesmos instrutores — mas você pode ter certeza de que os dois cursos são muito diferentes!

A resposta curta, então, é que quase qualquer estilo serve — se o seu instrutor der o “toque” certo nele. Escolha um estilo que seja comum em seu mundo de jogo... ou um que você já tenha ouvido falar na vida real... ou simplesmente um que pareça interessante. Realmente não importa, desde que sua escolha não seja *muito* estranha (por exemplo, Yabusame — tiro com arco a cavalo — não é prático para defesa pessoal!). Depois modifique o treinamento do estilo com a “lente” abaixo que melhor corresponda aos seus objetivos. Todas essas variações de estilo, sendo práticas, excluem automaticamente perícias e técnicas *cinematográficas*.

Defesa Pessoal: Compre qualquer estilo *sem* a qualidade Familiaridade com o Estilo. Mantenha todas as suas perícias. Técnicas Difíceis, Qualidades do Estilo e características opcionais não são ensinadas. O treinamento raramente excede um ponto no Judô e/ou Caratê, e talvez um ponto em algumas das técnicas Médias do estilo (Chave de Braço, Cotovelada, e Joelhada são populares) — embora os cursos de defesa pessoal modernos para mulheres possam adicionar Arranhão nos Olhos, Ataque Direcionado (Chute do Caratê/Perna) e técnicas Difíceis similares para desencorajar agressores mais fortes. Aqueles sem treinamento prévio normalmente consideram as aulas de defesa pessoal estressantes, portanto o *Aprendizado Rápido em Situações de Tensão* (pág. MB292) se aplica ao aprender durante o jogo. Uma vez por aula, faça um teste para cada perícia e, quando as perícias forem conhecidas, para cada técnica. Melhorias além do primeiro ponto gasto em cada uma dessas coisas exige as habituais 200 horas por ponto.

Militar: Comece com qualquer estilo não militar e gaste um ponto adicional em Faca e Lança. Se o estilo incluir Arte ou Esporte de Combate, Jogos de Entretenimento, ou Trato Social (Dojo), torne essas perícias opcionais — mesmo que forças que incentivam a competição possam ensinar Esportes de Combate ou Jogos de Entretenimento. Adicione Conservar a Arma para

Estilos Supremos

Em alguns mundos de jogo, *Estilo vs. Estilo* (pág. 143) é uma bobagem. Existe *sim* um estilo “supremo” (ou estilos — alguns cenários têm vários), e ele é a fonte de todas as outras artes marciais. Outros estilos são apenas *aspectos* do Caminho Verdadeiro. O estilo supremo é o Caminho Verdadeiro.

Treinado por um Mestre é sempre um pré-requisito para aprender um estilo supremo. Por definição, qualquer pessoa que conheça a fonte suprema das artes marciais é um mestre! Mestre de Armas é adequado para um estilo supremo que use armas — embora a maioria dos estilos supremos professem que “um verdadeiro mestre não precisa de armas” e forneça a habilidade para sustentar essa afirmação. Aqueles treinados em um estilo supremo estão familiarizados com todos os estilos derivados dele e devem adquirir um Antecedente Incomum de 20 pontos que conta como uma Familiaridade com o Estilo com *todos* os estilos.

Um estilo supremo contém todas as técnicas e todas as perícias que elas usam como valores predefinidos, bem como todas as perícias cinematográficas. Ainda pode conter alguns movimentos “invencíveis” ou “imparáveis” com penalidades incrivelmente severas; construa-os usando *A Criação de Novas Técnicas* (págs. 89–95). Às vezes, contém versões Arte ou Esporte de Combate de suas perícias de combate, mas um mestre geralmente consegue se virar com suas perícias de combate com NH extraordinariamente altos. O Mestre pode até considerar o uso de *Perícias Curinga para Estilos* (pág. 60).

Os estilos supremos fictícios incluem Sumito (da série “Matador” de Steven Perry) e Sinanju (dos livros *Destroyer* de Warren Murphy e Richard Sapir). Algumas pessoas afirmam que certos estilos do mundo real são estilos supremos. Tai

Chi Chuan (págs. 201–202), Kung Fu Shaolin (págs. 181–182), Ninjutsu (veja *Ninja e Ninjutsu*, pág. 203), e Te (págs. 154–155) funcionariam como base para um estilo supremo. O mesmo aconteceria com o Pancrácio (pág. 194), que alguns especulam que chegou à Índia com Alexandre, o Grande, e seguiu para a China. Em todos os casos, use os detalhes abaixo e *ignore* a entrada para a versão realista do estilo (que ainda pode existir para uso por artistas marciais menos experientes).

Combate Supremo

9 pontos

Perícias: Acrobacia; Aparar Armas de Projétil; Caratê; Controle de Respiração; Judô; Luta Greco-Romana; Salto; Sumô.

Técnicas: Todas.

Perícias Cinematográficas: Aparar Precognitivo; Arqueiro Zen; Arte da Invisibilidade; Arte do Arremesso; Controle das Funções Involuntárias; Desviar; Escalada do Lagarto; Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Lutar às Cegas; Mãos Hipnóticas; Passos Leves; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel; Salto Voador; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Todas.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Todos); Adaptação de Perícia (Técnicas de Briga se baseiam em Caratê para valor predefinido); qualquer Qualidade do Estilo cinematográfica; qualquer Qualidade do Estilo de um estilo derivado do estilo supremo (escolha do Mestre).

Características Opcionais: Ambidestria; Ataque Adicional; Mestre de Armas; Noção do Tempo Ampliada; Padrão de Tempo Alterado; Reflexos em Combate.

Faca, Pistola e Rifle às técnicas do estilo. Remova qualquer técnica “sofisticada” que seria difícil de ensinar de forma útil em algumas semanas de treinamento; isso inclui qualquer técnica Média com valor predefinido com penalidade de -5 ou pior, e qualquer técnica Difícil com valor predefinido com penalidade de -4 ou pior. O resultado é uma variação prática do estilo de luta local. Nas nações ricas, os recrutas podem aprender um estilo militar dedicado; veja *Estilos para Soldados* (adiante).

Polícia: Comece com qualquer estilo e gaste dois pontos adicionais: um em Judô ou Luta Greco-Romana, um em Espadas Curtas ou Tonfa. Arte ou Esporte de Combate, Jogos de Entretenimento, e Trato Social (Dojo) tornam-se perícias opcionais — os oficiais podem aprendê-las em seu tempo livre. Alguns instrutores integram Armas de Fogo (Pistola), Armas de Fogo (Espingarda) e Projetor de Líquidos (Pulverizador) no treinamento. Adicione Algemar e Conservar a Arma (com qualquer arma que seu departamento forneça) às técnicas do estilo. Omita técnicas Médias com valor predefinido com penalidade de -5 ou pior, e técnicas Difíceis com valor predefinido com penalidade de -4 ou pior. As especificidades do treinamento e das técnicas com armas dependem da jurisdição e do instrutor individual.

Rua: Lutadores de rua normalmente contam com as perícias Briga e Armas de Combate Corpo a Corpo, mas alguns treinam. Escolha qualquer estilo e gaste um ponto adicional em Briga se faltar perícias de golpe, ou em Luta Greco-Romana se faltar perícias agarrar. Coloque outro ponto em uma perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo de sua escolha — normalmente Facas, Maça/Machado (para chaves inglesas e canos), ou Mangual (para correntes). Remova as perícias de Arte ou Esporte de Combate, Jogos de Entretenimento, e Trato Social (Dojo). O Mestre, interpretando o papel do instrutor, deve adicionar uma única técnica não ortodoxa (como Cabeçada) ou Qualidade do Estilo (geralmente Armas Improvisadas ou Clinche) ao estilo. As características opcionais geralmente são ignoradas.

Treinado por uma Fraude: Você aprendeu com uma fraude ou um vigarista. Ele poderia ter tido boas intenções, mas é incompetente; um vigarista vendendo uma arte falsa; ou um empresário que coloca taxas para adesão, faixas, e testes à frente de uma instrução sólida. Independentemente da motivação do seu professor, o seu treinamento é vistoso, mas inútil. Substitua todas as perícias do estilo por versões Arte de Combate de suas perícias de combate. As técnicas não mudam, mas o Mestre deve adicionar uma ou mais técnicas inúteis (veja *Técnicas Inúteis*, pág. 95). Você também pode ter Fantasias (págs. 53–54). O Excesso de Confiança também é apropriado: você acredita que suas habilidades são tão eficazes quanto seu instrutor afirma, o que pode causar sérios problemas...

As lentes são totalmente *opcionais*. Puristas, guerreiros históricos e heróis cinematográficos provavelmente deveriam aprender os estilos “tradicionais” conforme estão descritos. Porém, se você escolher uma lente, é melhor aplicá-la a um estilo com objetivos que a complementem. Em todos os casos, é útil saber quais artes favorecem quais usos. As próximas seções categorizam vagamente os estilos por finalidade.

BRIGA DE RUA

Os sistemas de “briga de rua” são geralmente mais simples e diretos do que outras artes marciais. Eles evitam técnicas sofisticadas, *kata* e formas artísticas ou esportivas em favor do que funciona em uma luta, e aceitam abertamente técnicas “sujas”, como golpes na virilha ou nos olhos (veja *Mire nos Olhos!*, pág. 72). A praticidade supera a atratividade e a legalidade.

Alguns estilos nasceram “despojados” para uso na rua: Krav Magá (págs. 160–162) é um sistema de briga de rua e Jeet Kune Do (págs. 171–172) é — nas palavras de Bruce Lee, seu criador — “um método científico de briga de rua.” No entanto, quase todos os estilos modernos reivindicam algum grau de utilidade nas ruas. Quanto mais orientado para o combate for o estilo, menos modificações ele precisa para que isso seja verdade. A omissão de formas, *kata*, faixas e formalidades semelhantes é amplamente considerada um passo necessário. Mesmo um aluno do estilo mais artístico pode se tornar um lutador de rua — isso exige apenas extrema dedicação e treinamento.

Os estilos de briga de rua também incluem estilos ad hoc de “prisão” ou “pátio da prisão”. Esses têm um conjunto de técnicas relativamente pequeno; eles só retêm o que funciona. As armas, se houver, são improvisadas. O foco está em eliminar rapidamente o oponente antes que os guardas vejam quem fez o quê e em quem.

DEFESA PESSOAL

É possível aprender quase qualquer estilo de “defesa pessoal”, mas alguns estilos são mais adequados que outros. Atualmente, esses são, em geral, estilos *desarmados*, porque a maioria das pessoas nem sempre anda armada, e porque há consequências legais no uso de uma arma, mesmo em legítima defesa. No passado — ou em áreas mais difíceis — as armas poderiam ser mais comuns. Aqueles preocupados com a defesa pessoal em tais situações tendem a aprender estilos armados (ou apenas portar armas de fogo!).

Estilos comuns de defesa pessoal incluem Aikijutsu (pág. 149), Caratê (págs. 154–156), Hapkido (pág. 168), Krav Magá (págs. 160–162), e Tae Kwon Do (pág. 201) — com ou sem a lente “Defesa Pessoal”. O treinamento de defesa pessoal de curta duração em geral tem a lente. Porém, alguns alunos vão em busca de aulas de defesa pessoal, aproveitam a experiência e ficam para aprender todo o estilo.

ESTILOS PARA POLICIAIS

A polícia se encontra em algum lugar entre civis que buscam aulas de defesa pessoal e soldados que buscam treinamento com armas. Os soldados aprendem a *matar*. Os civis treinam para repelir os atacantes com o mínimo de dano — e mínimas consequências legais! A polícia geralmente tem restrições quanto à quantidade de força que pode usar, mas goza de maior liberdade do que os civis.

Estilos policiais favorecem técnicas que podem controlar ou incapacitar fisicamente um oponente sem causar dano. Mesmo as sociedades que considerem alguém “culpado até que se prove a inocência” tendem a valorizar a detenção em detrimento do assassinato. Esses objetivos diferem daqueles dos estilos militares, que buscam incapacitar o oponente sem levar em conta sua segurança.

A polícia japonesa da era Tokugawa treinava o Taihojutsu (págs. 202–203); os oficiais japoneses modernos treinam Aikido (pág. 149), Judô (págs. 172–173) e/ou Kendô (pág. 179). Nos EUA, o estilo depende do departamento. Exemplos incluem Aikido (pág. 149), Boxe (págs. 152–153), Caratê (págs. 154–156), Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174), e Hapkido (pág. 168)... e é comum que os homens da lei americanos sejam estudantes dedicados de *outros* estilos em seu tempo livre.

ESTILOS PARA SOLDADOS

Os estilos militares — ao contrário daqueles de defesa pessoal ou policiais — não se preocupam com a segurança do oponente. O objetivo é incapacitar o alvo de forma rápida e pelos melhores meios disponíveis. Nos últimos séculos, isso significou muitas vezes o uso de uma arma de fogo.

Historicamente, a ênfase nas artes marciais aumentou junto com a qualidade das tropas. Camponeses e jagunços raramente recebiam *qualquer* instrução em artes marciais, enquanto os soldados profissionais aprendiam um estilo de combate. A nobreza e outros guerreiros de elite — aqueles com tempo suficiente para treinar e meios econômicos para fazê-lo constantemente — aprenderam estilos complexos ou mesmo vários estilos. Isto ainda é verdade hoje: as forças de operações especiais de elite geralmente gozam de treinamento superior.

Perto do início do século XX, a maioria dos soldados aprendia pouco mais do que uma série de ataques e respostas

pré-determinadas. Logo surgiram estilos genuínos, enfatizando algumas técnicas amplamente úteis e muita agressividade. Estilos militares dedicados incluem o Fairbairn (pág. 160) e MCMAP (pág. 162). As versões de Krav Magá (págs. 160–162) e Sambo (págs. 162–163) apresentadas aqui no **Artes Marciais** são formas de “combate” dessas artes, ensinadas principalmente às tropas. Algumas forças militares usam o Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174) simplificado, ou formas de Judô (págs. 172–173) ou Jujutsu (págs. 173–174). A maioria das tropas também aprende a lutar com baioneta; use Jukenjutsu (pág. 199) para representar todo esse treinamento.

COMPRANDO UM ESTILO

Comprar um estilo é uma simples questão de comprar seus elementos individuais pelos seus custos usuais, sujeito às regras em *Componentes de um Estilo* (págs. 141–143). Como os componentes básicos de um estilo normalmente são ensinados em conjunto e são pré-requisitos para suas habilidades avançadas, é útil saber seu custo mínimo em pontos. Este é o “custo do estilo”, que aparece no início de cada entrada de estilo.

O custo do estilo é um ponto em *Familiaridade com o Estilo* mais um ponto adicional em cada perícia básica e mundana. Ele sempre equivale ao número de perícias do estilo, mais um. Perícias cinematográficas e opcionais só aumentam o custo de estilo se o Mestre as considerar “treinamento obrigatório” em sua campanha. Nenhuma outra característica influencia o custo do estilo.

Para fins de jogo, um artista marcial não “conhece” um estilo até comprar todos os seus componentes básicos gastando pontos equivalentes ao custo do estilo. Ele sempre pode gastar mais; o custo do estilo é o investimento *mínimo* para desbloquear as habilidades avançadas do estilo. As próximas seções discutem diferentes maneiras de fazer esse investimento.

ESTILOS COMPRADOS NA CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

Um artista marcial recém-criado que supostamente “conhece” um estilo deve possuir *todas* as características incluídas no custo do estilo. Se ele tiver tudo, ele poderá entrar no jogo já com pontos nas técnicas, perícias cinematográficas (desde que atenda aos outros pré-requisitos) e Qualidades do Estilo (um para cada 10 pontos nas perícias e técnicas do estilo) daquele estilo. Ele também pode adquirir quaisquer perícias opcionais que o Mestre tenha reservado para os alunos avançados do estilo.

APRENDENDO NOVOS ESTILOS DURANTE O JOGO

Um PdJ pode aprender um novo estilo durante o jogo. Via de regra, ele *deve* ter um professor; portanto, sua primeira tarefa é encontrar um instrutor. Dependendo da campanha e

Criando Novos Estilos

Este capítulo apresenta muitos estilos históricos e alguns não-históricos. Porém, não há espaço para todos os estilos históricos — e os mundos ficcionais precisam de estilos *originais*. Estas são boas razões para criar novos estilos.

Estilos Desenvolvidos pelo Mestre

O Mestre tem liberdade para desenvolver novos estilos. A única regra é que um estilo *precisa* de uma filosofia unificadora — mesmo que seja apenas “derrotar todos os inimigos em combate total” — ou parecerá um grupo aleatório de perícias e técnicas, reunidas ao acaso. Em particular, evite técnicas e perícias que não combinem. Por exemplo, a estética da Arte do Caratê é incompatível com o pragmatismo da Cabeçada, e o Controle de Respiração e a Arte ou Esporte de Combate pareceriam impraticáveis perto das perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo em um estilo destinado a soldados.

Um método útil para gerar novos estilos é simplesmente renomear os existentes — talvez o Kung Fu Marciano seja apenas Wushu com outro nome. Outra opção é modificar um estilo com uma das lentes em *Escolhendo um Estilo* (págs. 144–146) ou uma lente criada pelo Mestre. Outra ideia é modificar um estilo existente para se adequar às peculiaridades de uma raça não-humana; por exemplo, Anões Matadores-de-Ogros

aprendem Sumô, mas incluem Briga às suas perícias, e Cabeçada e AD (Cabeçada/Virilha) às suas técnicas.

Estilos Desenvolvidos pelo Jogador

Um jogador pode querer que seu PdJ desenvolva um estilo de jogo personalizado — seja uma versão de “defesa pessoal” de um estilo existente para treinar rapidamente PdMs ou outros PdJs, ou um estilo totalmente novo que consolidará seu lugar na história. Isso é ótimo! Não há mal nenhum em deixar um jogador selecionar perícias de combate, técnicas e qualidades que seu PdJ *conhece*, chamá-las de estilo e formalizá-las gastando um ponto em *Familiaridade com o Estilo*. Vários PdJs podem até combinar habilidades ensinando uns aos outros. Porém, qualquer pessoa que queira crédito como cofundador deve conhecer *todas* as perícias do estilo; “o cara que ensinou Judô ao fundador” não conta.

Um jogador também pode querer criar estilos *fora* do jogo, para seu PdJ aprender ou adicionar mais cores ao mundo do jogo. Isso é mais arriscado. O Mestre deve garantir que o jogador não esteja tentando criar um “estilo supremo” ou “o estilo com cada técnica que eu quero uma desculpa para aprender”. Esses estilos também devem estar em sintonia com o enredo e o clima do cenário.

A Sequência do Treinamento

Em um jogo realista, aprender um novo estilo envolve estudar com um professor (veja *Aprendendo Novos Estilos Durante o Jogo*, págs. 146–147). O treinamento também é um tema comum em filmes mas tradicionalmente ocorre muito mais rápido do que o *Desenvolvimento Por Meio do Estudo* (pág. MB292) permite — nem mencionar o ritmo glacial em *O Aprendizado das Técnicas Secretas das Artes Marciais* (pág. MB293). Os heróis cinematográficos aprendem estilos inteiros em poucos dias ou semanas! Os filmes ajudam a afastar a descrença ao inserir uma “sequência do treinamento”. Essa é um conjunto de cenas breves — uma *montagem* — que retrata a melhoria constante do herói e sugerem muito tempo e esforço. Sempre termina a tempo de o herói vencer o grande torneio ou derrotar os vilões (cujos planos estavam convenientemente suspensos).

Esta regra opcional descreve tal sequência do treinamento em termos de jogo. É para jogos cinematográficos em que os PdJs não têm tempo livre para um treinamento realista — e para qualquer grupo de jogos que considere as Planilhas de Uso do Tempo (pág. MB499) uma contabilidade entediante. Não é apenas para artes marciais. O Mestre pode usar uma sequência do treinamento sempre que os PdJs tiverem alguns dias para aprender com um grande mestre: perícias musicais com Apolo, mágicas com um arquimago e assim por diante.

Há dois critérios para uma sequência do treinamento:

1. *Um mestre lendário.* O professor deve ser um verdadeiro mestre de sua arte. Ele deve ter NH 20+ com as perícias ensinadas e NH 12+ com a perícia Pedagogia. Além disso, ele deve possuir uma vantagem especial que represente a sua “centelha”. Para artes marciais, isso é ter Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Para a magia pode ser Aptidão Mágica 3+, ou a metacaracterística Espírito para rituais xamânicos, e assim por diante. Os detalhes ficam por conta do Mestre, que deve escolher os requisitos que se adequam à sua campanha.

2. *Um aluno excepcional.* Um novo artista marcial não deve ter nenhum atributo abaixo da média racial (10 para um humano), e pelo menos dois que estejam dois ou mais níveis acima disso (12+ para um humano). O Mestre pode permitir que Redespertar ou um Destino adequado substitua; ele pode até *exigir* tal vantagem. Um artista marcial habilidoso que adiciona um novo estilo deve conhecer todas as perícias de outro estilo com NH 16+. Se ele está tentando adicionar

perícias ou técnicas cinematográficas, ele também precisa de Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre. Varie isso conforme necessário; por exemplo, um mago pode precisar de IQ *quatro* níveis acima da média e mágicas relacionadas (ou a perícia Taumatologia) com NH 16+.

Se as duas condições forem atendidas, escolha um período de treinamento e faça um teste de Pedagogia para o mestre.

Modificadores: Os modificadores de Pedagogia na pág. MB215; os bônus em *Modificadores de Equipamento* (pág. MB345) para instalações de treinamento luxuosas, mas nunca uma penalidade para equipamento ruim (ou *nenhum*); os modificadores em *Tempo Gasto* (pág. MB346) para períodos de treinamento menores ou maiores que uma semana inteira (-9 para um dia, -7 para um fim de semana, +2 para um mês ou +4 para uma estação).

Um sucesso não concede pontos aos alunos, mas permite que eles gastem os pontos *já recebidos* em quaisquer qualidades, perícias ou técnicas ensinadas pelo mestre, até um máximo de pontos iguais à margem de sucesso. Alunos com Memória Eidética somam cinco pontos a esse limite; aqueles com Memória Fotográfica somam 10. Aqueles com a desvantagem Preguiça reduzem pela metade o limite final. Um sucesso decisivo significa que cada aluno também *ganha* um ponto grátis, que deve gastar nas habilidades ensinadas por seu mestre.

Um fracasso significa que os alunos não aprendem nada. Em uma falha crítica, eles também sofrem lesões durante o treinamento. Quando a sequência do treinamento terminar, aplique o ataque mais prejudicial do instrutor em um ponto de impacto aleatório para cada aluno, como se ele os tivesse atingido!

Esta regra funciona melhor quando os heróis têm a chance de ganhar pontos durante as sessões de jogo que antecedem um torneio ou confronto importante, ou em uma busca por um mestre lendário. Pouco antes do final da aventura, o Mestre passa para a sequência do treinamento, descreve as lições e exercícios, faz os testes e permite que os jogadores gastem seus pontos. Em seguida, o tempo normal do jogo é retomado e os heróis podem usar suas novas habilidades para competir, enfrentar seus inimigos ou passar no “exame final”.

do estilo, isso pode ser tão simples quanto procurar na internet, ou tão complexo quanto sair em uma missão!

Uma vez que o PdJ tenha um professor, ele poderá gastar pontos de personagem nas habilidades do novo estilo, começando com seus componentes exigidos. Ele deve colocar pelo menos um ponto em cada perícia básica que ainda não conhece, e então comprar a Familiaridade com o Estilo. Depois de gastar pontos equivalentes ao custo do estilo, ele poderá adquirir habilidades avançadas se desejar.

O aluno pode ganhar pontos para seu novo estilo através do estudo (veja *O Desenvolvimento Por Meio do Estudo*, pág. MB292) ou em uma aventura que exercite perícias adequadas. De qualquer forma, a taxa de aprendizagem mais realista é um ponto por 200 horas de aulas e práticas supervisionadas. Para uma alternativa cinematográfica, veja *A Sequência do Treinamento* (quadro acima).

COMBINANDO ESTILOS

Todo estilo tem falhas. Estilos de golpes são vulneráveis a capturas de membros por agarradores. Estilos de agarrar — especialmente os de luta solo — não são ideais para combater múltiplos agressores. Estilos desarmados são fracos contra armas. Treinamento com armas é inútil sem uma arma. Os estilos de combate corpo a corpo não conseguem se defender de armas de combate à distância. E assim por diante.

Uma maneira de corrigir essas lacunas é aprender um estilo que pretenda ser verdadeiramente abrangente, mas tal amplitude implica um enorme investimento de tempo por parte do aluno. A solução mais comum é aprender vários estilos. Por exemplo, o Muay Thai (págs. 190–191) enfatiza a trocação em vez da luta agarrada, enquanto o Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174) enfatiza

a luta agarrada, mas ensina poucos golpes... e um artista marcial que aprendesse *ambos* seria um formidável lutador desarmado.

Um PdJ que *comece* com vários estilos deve comprar cada estilo conforme descrito em *Estilos Comprados Na Criação do Personagem* (pág. 146). Ele deve pagar o custo total de cada estilo, mesmo que eles tenham perícias sobrepostas. Isso representa o investimento mínimo de tempo e esforço para aprender esses estilos.

Entretanto, o artista marcial não precisa comprar perícias duplicadas diversas vezes. Se ele já possui alguns componentes de estilo, por qualquer motivo, estes *satisfazem* os requisitos de seus estilos. Por exemplo, se ele conhece três estilos que incluem Caratê, ele só precisa comprar Caratê uma vez — e não três vezes! Se isso significa que a soma dos custos de estilo para seus estilos excede os pontos que ele realmente precisa para atender aos requisitos básicos desses estilos, ele poderá gastar os pontos “excedentes” em *quaisquer* componentes desses estilos.

Exemplo: O Major Milstein aprende Krav Magá (págs. 160–162) e Sambo (págs. 162–163). Krav Magá tem um custo de estilo de 3 pontos, para Familiaridade com o Estilo (Krav Magá), Caratê, e Luta Greco-Romana. Sambo tem um custo de estilo de 4 pontos, para Familiaridade com o Estilo (Sambo), Caratê, Judô, e Luta Livre. O Major Milstein *deve* gastar 7 pontos — mas o Caratê e a Luta Greco-Romana se sobrepõem, então ele pode gastar os 2 pontos que isso “economiza” em qualquer componente de *qualquer* estilo. Ele os coloca na técnica Chave de Perna do Sambo.

As mesmas regras se aplicam ao segundo e posteriores estilos aprendidos *durante o jogo*. O aluno não “conhece” um novo estilo até que gaste pontos equivalentes ao seu custo, conforme descrito em *Aprendendo Novos Estilos Durante o Jogo* (págs. 146–147). Porém, se já conhece alguns dos componentes básicos do novo estilo, ele pode usar pontos que normalmente seriam destinados a essas coisas para comprar outros elementos desse estilo ou de qualquer outro que se sobreponha.

ESTILOS HISTÓRICOS E MODERNOS

Abaixo está uma seleção de artes marciais históricas e modernas. É apenas uma pequena amostra, destacando estilos amplamente conhecidos ou *interessantes*. Existem centenas, senão milhares de estilos — e muitos têm numerosas sub-escolas ou variantes regionais ou étnicas, ou pareciam bastante diferentes em vários pontos da sua história.

Origem do Estilo

Cada estilo tem uma “história de origem”. Para estilos recentes, este é um registro histórico mundano. Para os estilos tradicionais, muitas vezes é mítico e não verificável, repleto de histórias de influência mística ou divina. Por exemplo, muitos *ryuha* japoneses reivindicam como ori-

gem uma visão iluminadora que inspirou o fundador a desenvolver novas táticas. Dezenas de estilos de kung fu traçam sua gênese até o Templo Shaolin; outros supostamente imitam os movimentos dos animais. Culturas antigas muitas vezes acreditavam que os próprios deuses ensinaram aos mortais as primeiras artes de luta!

A verdade costuma ser mais pé no chão. Muitos estilos surgiram de outros muito mais antigos, cujas origens se perderam na história. Estilos modernos que traçam sua linhagem até os tempos antigos muitas vezes derivam mais de *outros* estilos modernos do que de sua suposta herança antiga. Por exemplo, os estilos modernos de Pancrácio são baseados em grande parte no Jujutsu e na Luta Livre, e não têm conexão direta com a Grécia antiga. Da mesma forma, o Tae Kwon Do afirma ser um amálgama de vários estilos coreanos, mas deve muito ao Caratê moderno, de quem tomou emprestado seu sistema de graduação e *kata*.

Para cada estilo, o **Artes Marciais** fornece a história de origem mais comum e os fatos historicamente verificáveis, quando estes diferem. Numa campanha cinematográfica, as origens lendárias podem ser verdadeiras. Um jogo assim provavelmente também terá “estilos supremos” que originaram todos os outros estilos (veja *Estilos Supremos*, pág. 144).

Dô vs. Jutsu

As artes marciais japonesas tradicionais têm nomes que terminam em *-dô*, que significa “caminho”, ou *-jutsu*, que significa “arte”. Em teoria, um estilo com o nome *-dô* é artístico e enfatiza o autodesenvolvimento ou o exercício físico sob condições controladas. A finalização *-jutsu* denota um estilo que foca em técnicas com aplicações práticas em combate letal, praticadas sob circunstâncias rigorosas. Assim, “Aikijutsu” é uma variedade de combate, enquanto “Aikidô” é uma forma de iluminação espiritual através do treinamento marcial. A maioria das escolas modernas segue esta prática de nomenclatura.

A distinção não é rígida, no entanto. Algumas escolas que oferecem formas *-dô* ensinam habilidades destinadas ao combate, enquanto certas escolas de formas *-jutsu* instruem os alunos em estilos esportivos ou artísticos. Por exemplo, o Aikidô Yoshinkan é usado no curso da Polícia Metropolitana de Choque de Tóquio — um programa de um ano para faixa preta com treinamento severo e prática exaustiva em condições realistas — juntamente com seu currículo regular. Por outro lado, as escolas modernas de Naginatajutsu restringem os alvos e usam naginata de madeira para *kata*, naginata com ponta de bambu para competição e armadura de kendô... tudo apesar do sufixo *-jutsu*.

Para complicar ainda mais, algumas escolas não japonesas adotaram esses sufixos, ensinando Muay Thai Do ou mesmo Tai Chi Jutsu. Nem todas as ocorrências de “*dô*” se referem à palavra japonesa. A arte coreana do Tae Kwon Do é um esporte, mas *não* é uma forma de “*dô*”, e o Jeet Kune Do de Bruce Lee definitivamente não é uma forma de arte ou esporte!

O **Artes Marciais** adota a postura de que, em geral, as formas *-dô* ensinam perícias de Arte ou Esporte de Combate, enquanto as formas *-jutsu* oferecem perícias de combate. Em caso de dúvida, o **Artes Marciais** considera a forma de combate simplesmente porque **GURPS** é um jogo de aventura e as perícias de Arte/Esporte não são muito úteis nas situações mortais em que os aventureiros se metem!

Ao criar um novo estilo, o Mestre deve considerar fabricar uma história de origem. Ela pode ser prosaica (como a origem do Jeet Kune Do) ou baseada em mitos e lendas (como os contos do Templo Shaolin). Em cenários com fortes elementos fantásticos ou sobrenaturais, muitos estilos podem *realmente* ser sabedoria dos deuses! Cultistas treinados na arte enlouquecedora de *Cihulhu Ryu* seriam realmente assustadores.

Variações do Estilo

Essas descrições de estilo são apenas diretrizes. Nem toda escola adere rigidamente aos ensinamentos tradicionais de seu estilo ou a um currículo sancionado por mestres amplamente reconhecidos. Algumas oferecem estilos fortemente modificados. Outras apenas tomam emprestado um nome; por exemplo, uma academia de “Caratê” pode ensinar uma arte de golpe *coreana* e um instrutor de “jujutsu” pode dar aulas de algum estilo de Judô ou Luta Livre.

Formas Esportivas: Quando um estilo tem formas de combate e esportivas, a forma esportiva aparece em um quadro próximo, a menos que seja a versão principal do estilo.

AIKIJUTSU

2 pontos

O Aikijutsu (também chamado de *Aikijujutsu*) era a arte de luta agarrada do *bushi* japonês. Os samurais usavam suas técnicas quando estavam desarmados e para subjugar inimigos em situações onde o uso de armas era proibido — como na presença de seu senhor. Escolas famosas incluem Aikijujutsu Daito-ryu e Aikijutsu de Ueshiba Morihei. Pelo menos uma escola que afirma datar do século 11 ainda existe hoje.

O Aikijutsu pressupõe que o inimigo *resistirá* e não espera que ele tome a iniciativa. Os praticantes usam poucos Ataques Totais ou Dedicados, e preferem evitar o confronto direto de força com força. Um movimento típico é agarrar o oponente, arremessá-lo e, em seguida, colocá-lo em uma chave dolorosa ou incapacitante. Algumas escolas ensinam os lutadores a atacar ou fintar para provocar uma reação e depois aproveitar o movimento do inimigo para agarrá-lo ou arremessá-lo. Essas escolas acrescentariam a perícia Caratê e a técnica Fintar (Caratê), ou ensinariam Jujutsu (págs. 173–174) junto com o Aikijutsu.

Escolas históricas de Aikijutsu, especialmente antes da era Tokugawa, assumiam que tanto o atacante quanto o defensor usariam armaduras. Elas ensinavam técnicas para agarrar, aplicar chaves e desarmar um oponente com armadura em terreno irregular. Até mesmo as escolas modernas ensinam rotineiramente como se defender contra espadas, bastões e facas. Diante de um adversário armado, um praticante o deixa atacar e depois usa o Desarmar ou a Chave de Braço para tirar sua arma ou incapacitar seu membro.

A cultura japonesa considerava rude levantar-se na presença de seu senhor; então um samurai aprenderia a agarrar e desarmar um agressor que tentasse prejudicar seu senhor sem deixar a posição ajoelhado. Por esse motivo, o Aikijutsu ensina técnicas para serem usadas enquanto ajoelhado.

Aikidô

3 pontos

Ueshiba Morihei fundou o Aikidô no Japão da década de 1920 como uma versão artística mais pacífica do Aikijutsu. Seus objetivos são o desenvolvimento espiritual e a busca da harmonia interior; mas também se tornou popular para defesa pessoal. Embora O-Sensei (como Ueshiba é conhecido) enfatizasse o desenvolvimento do espírito e do *ki*, algumas escolas focam na mecânica das chaves e arremessos.

A principal técnica do Aikidô é o arremesso. Os arremessos do Aikidô descrevem um movimento circular. O atacante (chamado de *uke* no treinamento) flui com o movimento do defensor; auxiliando no lançamento e usando Queda para pousar com segurança. Desnecessário dizer que isso faz com que os arremessos do Aikidô sejam menos úteis em uma luta real do que aqueles de um estilo que treina contra oponentes que resistem. Os praticantes não consideram isso um obstáculo ao desenvolvimento da arte, mas limita o valor da defesa pessoal do Aikidô.

Algumas escolas de Aikidô *não* pressupõem um adversário que não resiste. Um exemplo notável é o curso da Polícia Metropolitana de Choque de Tóquio ministrado pela escola Aikidô Yoshinkan em Tóquio, Japão. Tais ensinamentos são às vezes chamados de Aikidô “duro”. Mesmo essas escolas ensinam técnicas artísticas e esperam cooperação entre o uke e o defensor. Para representar o Aikidô “duro”, adicione a perícia Judô.

Algumas escolas de Aikidô adicionam golpes (*atemi*) para distrair ou “amolecer” o oponente — e muitas vezes para finalizá-lo quando ele estiver no chão! Use o estilo *Aikijutsu* (ao lado) para isso, com a adição de Caratê.

Dizia-se que Ueshiba era capaz de feitos de habilidade quase sobre-humanos, incluindo a habilidade de desviar de balas com facilidade. Num jogo cinematográfico, estas podem ser um conjunto de técnicas secretas transmitidas a estudantes excepcionais.

Perícias: Arte do Judô; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chave de Braço; Chave de Dedo; Levantar Acrobático; Luta Baixa (Arte do Judô); Luta no Solo (Arte do Judô); Queda.

Perícias Cinematográficas: Arte da Invisibilidade; Desviar; Força Mental; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Arte do Judô); Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Perícia (Levantar Acrobático se baseia em Arte do Judô para valor predefinido); Agarrar Poderoso.

Características Opcionais

Vantagens: Equilíbrio Interior; Esquiva Ampliada; Familiaridade Cultural (Japão); Idioma (Japonês).

Desvantagens: Fantasias.

Perícias: Arte com Espada de Duas Mãos; Arte com Faca; Arte com Bastão; Controle de Respiração; Judô; Teologia (Omoto).

Perícias: Judô.

Técnicas: Calçada de Perna; Chave de Braço; Desarmar (Judô); Luta Baixa (Judô); Luta no Solo (Judô); Queda.

Perícias Cinematográficas: Desviar; Força Mental; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Aparar com as Palmas das Mãos; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Agarrar Poderoso; Familiaridade com a Armadura; Pés Firmes (Irregular).

Características Opcionais

Vantagens: Chi Poderoso; Idioma (Japonês); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Código de Honra (Bushidô); Dever (Ao Senhor).

Perícias: Bastão; Caratê; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Teologia (Shinto); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chave de Dedo.

ARMATURA

6 pontos

A Armatura foi o estilo de luta das legiões romanas durante os séculos I a III EC, quando eram um exército profissional. No entanto, o armamento das legiões data do século IV AEC e este estilo pode ter as suas raízes nesse período. As formas básicas ensinadas aos legionários, auxiliares e marinheiros eram semelhantes — embora as várias armas enfatizassem diferentes armamentos. Em muitas cidades, os jovens das classes alta e média recebiam instrução em combate militar por uma questão de orgulho. Eles também aprendiam Armatura — mas com instrutores profissionais, às vezes trazidos das escolas de gladiadores.

Os legionários carregavam dois *pila* (lanças arremessáveis). Eles arremessavam um ou ambos enquanto o inimigo estivesse à distância e, em seguida, engajavam com escudo e *pilum* se defendendo a posição, ou escudo e *gládio* (espada) se atacando. Eles treinavam para conduzir com seu escudo e usá-lo ofensivamente para atacar ou empurrar o inimigo; Batidas (pág. 103) com o escudo eram comuns. Eles também aprenderam a minimizar as desvantagens de seu grande escudo, esfaqueando-o enquanto o usavam como cobertura. Os Ataques Defensivos (golpes de perfuração) eram rotineiros. Ataques mais agressivos — mas apenas raramente Ataques Dedicados — geralmente seguiam um empurrão ou Batida bem-sucedida. Aparar era menos comuns que bloqueios.

A infantaria auxiliar aprendia um estilo semelhante, mas carregava equipamentos diferentes. Substitua Espadas Curtas por Espadas de Lâmina Larga, e torne a Arma de Arremesso (Lança) opcional. *Todas* as tropas romanas orgulhavam-se do seu conhecimento de truques sujos. Seria razoável adicionar uma variedade de técnicas antidesportivas a qualquer versão do estilo.

As legiões romanas eram um grupo prosaico; há poucas histórias de feitos lendários de armas. No entanto, dada a grande importância que os escritores romanos davam à resistência e bravura de suas tropas, os legionários cinematográficos podem merecer PF altos, vários níveis de Destemor e a perícia Postura Imóvel. Bloqueio Aumentado, e as perícias Kiai (para o grito de guerra do *barritus*) e Golpe Poderoso, também cabem.

Todos os soldados romanos de meados do Império provavelmente aprenderam Armatura. Tornou-se menos comum no final do Império — à medida que os auxiliares se tornaram uma parte cada vez maior das forças romanas, tornou-se mais difícil encontrar o treinamento necessário. Armatura também é útil como base para estilos de tropas armadas como legionários romanos em mundos de fantasia.

Perícias: Arma de Arremesso (Lança); Caminhada; Escudo; Espadas Curtas; Lança.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Espadas Curtas/Órgãos Vitais); Conservar a Arma (Espadas Curtas ou Lança); Fintar (Escudo ou Espadas Curtas).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Kiai; Postura Imóvel.

Qualidades: Trabalho em Equipe (Armatura); Treinamento Naval, para marinheiros; Treinamento em Parede de Escudos.

Características Opcionais

Características Secundárias: PF aumentado.

Vantagens: Bloqueio Ampliado; Boa Forma; Destemor; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Dever; Teimosia.

Perícias: Briga; Cavalgar (Cavalo); Luta Greco-Romana; Maça/Machado; Natação. Os auxiliares podem ter Arco ou

Funda. Todos, exceto os legionários mais novatos, devem ter Soldado/NT2, que inclui treinamento na construção *rápida* de fortes. Seus supervisores teriam Engenharia/NT2 (Bélica).

ARMATURA EQUESTRIS

6 pontos

Os cavaleiros do Império Romano combinavam as tradições militares de vários povos subjugados em uma arte marcial altamente eficaz. Seu estilo composto combinava táticas de distância (cada soldado tinha que ser proficiente com a lança de arremesso ou o arco) com técnicas corpo a corpo. O treinamento incluía equitação. Algumas tropas até aprenderam a cruzar corpos d'água com suas montarias ainda em formação.

Os cavaleiros romanos empunhavam um escudo médio de construção leve em um estilo de bloqueio móvel e se esforçavam para manter o inimigo do lado do escudo. A maioria confiava na lança normal, e na lança de arremesso como armas, mas os cavaleiros muitas vezes treinavam com a espada larga (semelhante à da infantaria auxiliar) e algumas tropas eram arqueiros montados. Os cavaleiros empunhavam a lança para baixo, em vez de usá-la como uma lança de justas. Ao lançar a lança de arremesso, às vezes eles a arremessavam de ponta-cabeça em vez de em uma trajetória plana, para melhor contornar o escudo do defensor — uma espécie de Ataque Enganoso (veja *Tiro Engenhoso*, pág. 121).

A Armatura Equestre sobreviveu durante grande parte da Idade das Trevas. Outras cavalaria europeias do período usavam um estilo similar, com armaduras mais pesadas e lanças mais longas, assim como os cavaleiros bizantinos. Estes últimos preferiam o arco, enquanto as forças ocidentais preferiam a lança de arremesso.

Há poucas lendas sobre habilidades incríveis entre a cavalaria romana. No entanto, às vezes eles alegavam habilidades incríveis tanto como cavaleiros quanto com suas armas. Um deles deixou um epitáfio comemorando como ele atirou uma flecha no ar e depois a partiu em duas com uma segunda flecha antes que ela atingisse o chão... enquanto andava a cavalo... enquanto sua montaria nadava no Danúbio! Arqueiro Heroico e a perícia Arqueiro Zen serviriam para heróis deste calibre.

As características abaixo consideram um cavaleiro armado com arco. Para um cavaleiro equipado com lança de arremesso, substitua Arco por Arma de Arremesso (Lança) e Arquearia Montada por Tiro Montado (Lança de Arremesso/Cavalo). Alguns cavaleiros foram recrutados na infantaria; estes também deveriam ter o treinamento da *Armatura* (veja acima). A Armatura Equestre combina com os realistas "Cavaleiros do Rei Arthur". Para as habilidades dos *lendários* cavaleiros arturianos, consulte *Combate Montado de Cavalaria* (págs. 158–160).

Perícias: Arco; Cavalgar (Cavalo); Escudo; Espadas de Lâmina Larga; Lança.

Técnicas: Arquearia Montada; Cavalgar com Mãos Livres; Cavalgar em Combate; Montar em um Salto; Treinamento de Cavalaria (Espadas de Lâmina Larga ou Lança).

Perícias Cinematográficas: Arqueiro Zen.

Qualidades: Arco Forte; Pés Firmes (Água).

Características Opcionais

Vantagens: Arqueiro Heroico; Empatia com Animais; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Dever; Excesso de Confiança; Teimosia.

Perícias: Briga; Faca; Luta Greco-Romana; Maça/Machado; Natação; Sacar Rápido (Flecha).

BAJUTSU

3 pontos

Bajutsu era a arte tradicional japonesa de equitação. Ela ensinava ao cavaleiro como controlar sua montaria. Ele precisava estudar a luta a partir de sua montaria separadamente. Outras culturas que empregavam cavalaria adotavam uma abordagem semelhante e tinham estilos idênticos. Cavaleiros treinados em Bajutsu ou seu equivalente devem estudar um estilo armado separadamente ou mesclar suas técnicas com as do Bajutsu por meio da qualidade Adaptação de Estilo. Para estilos candidatos, veja *Armatura Equestre* (pág. 150), *Combate Montado de Cavalaria* (págs. 158–160), *Furusiyya* (págs. 167–168), e *Yabusame* (pág. 184).

Mestres cinematográficos de Bajutsu em geral possuem montarias fantásticas e/ou altos níveis de Companheiro Animal. Eles também podem aprender especializações únicas de certas perícias cinematográficas que lhes permitem aumentar as habilidades de sua montaria. Essas perícias não podem exceder o NH em Cavalgar do cavaleiro e funcionam para o cavalo — não no cavaleiro.

Perícias: Adestramento de Animais (Equinos); Cavalgar (Cavalo).

Técnicas: Cavalgar com Mãos Livres; Cavalgar em Combate; Montar em um Salto; Permanecer Sentado.

Perícias Cinematográficas: Passos Leves (Cavalo); Postura Imóvel (Cavalo); Salto Voador (Cavalo).

Qualidades: Adaptação de Estilo (Qualquer estilo montado).

Características Opcionais

Vantagens: Aliado (Montaria); Companheiro Animal; Empatia com Animais; Equipamento Característico (Montaria); Falar com Animais (Cavalos, -80%).

Desvantagens: Senso do Dever (Animais).

Perícias: Acrobacia; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Arquearia Montada; Tiro Montado; Treinamento de Cavalaria.

BANDÔ

O Bandô faz parte de uma série de artes marciais birmanesas que se enquadram no termo genérico *Thaing*. Antes da Segunda Guerra Mundial, havia nove estilos regionais de Bandô. Após a Segunda Guerra Mundial, a maioria deles se fundiu no Bandô ABA, que agora é comum em todo o mundo. Este estilo aparece abaixo, junto com o mais raro Bandô Kachin.

O Bandô é famoso pelas diversas formas de animais, cada uma representando um aspecto do estilo. Somente a família do mestre aprende o estilo completo. Isto ajuda a manter o estilo “puro” e evita que pessoas de fora aprendam todos os truques do mestre.

Todos os estilos de Bandô praticam técnicas de fortalecimento físico, como golpear troncos de árvores, sacos pesados, ou outros objetos duros. A aptidão física é enfatizada — assim como a despreocupação com a morte.

Bandô ABA

4 pontos

Dr. Maung Gyi — filho de um dos homens que desenvolveu o Bandô após a Segunda Guerra Mundial — introduziu o Bandô aos EUA em 1959, formou a Associação Americana de Bandô (ABA) e fundou seu estilo homônimo. O Bandô ABA é um estilo poderoso destinado a situações de defesa pessoal e combate. A ABA o descreve como o “jipte das artes marciais”: prático e confiável, mas sem firulas.

Os praticantes são conhecidos pela agressividade. Os ataques são rápidos e contínuos, visando sobrecarregar e derrotar o inimigo. O Golpe Rápido e Ataque Total (Duplo) são muito comuns,

Formas Animais do Bandô

O Bandô possui várias formas de animais, cujo número exato depende da escola específica. Normalmente existem 12 no Bandô ABA (águia, cervo, cobra, escorpião, garça, javali, macaco, pantera, serpente, tigre, touro, e víbora) e 16 no Bandô Kachin (águia, cervo latido, cobra, crocodilo, elefante branco, escorpião, garça, javali, macaco, pantera, rinoceronte branco, serpente, tigre, touro, urso-do-sol, e víbora). Essas formas não são sub-estilos! Elas descrevem a personalidade, táticas e técnicas preferidas do lutador — não do próprio Bandô. Elas também diferem das formas animais do kung fu, que visam simular as táticas do animal.

O detentor da linhagem e sua família imediata treinam todas as técnicas e perícias do Bandô. Pessoas de fora, mesmo estudantes de confiança, aprendem apenas o pequeno subconjunto de movimentos apropriados à sua forma animal. Isto os torna lutadores eficazes... mas falta-lhes a gama de habilidades necessárias para derrotar o detentor da linhagem e sua família. Um estudante que deseja aprender o estilo completo deve persuadir seu mestre a revelar um segredo de família — ou deixá-lo juntar-se à família.

O Mestre pode desejar tratar cada forma animal como uma Familiaridade com o Estilo separado — por exemplo, Familiaridade com o Estilo (Bandô Kachin, Forma Touro) — e reservar a versão completa — por exemplo, Familiaridade com o Estilo (Bandô Kachin) — para o detentor da linhagem e sua família.

pois o praticante desferirá uma série de golpes em seu adversário. Ele atacará as pernas para incapacitar seu oponente e então mudará sua atenção para o crânio, rosto e corpo para finalizá-lo. O objetivo é uma vitória rápida e decisiva. A metodologia precisa depende da forma animal do lutador. O cervo enfatiza a fuga e escape, a cobra foca mais em agarrar e estrangular, o javali prefere um ataque frontal e direto, sem se importar com ferimentos, e assim por diante; veja *Formas Animais do Bandô* (quadro acima).

O Bandô ABA tem um sistema de faixas como o das artes marciais japonesas, e os alunos também usam o gi. Muitas técnicas são adaptações de sistemas não-birmaneses. Isto torna o sistema mais eclético e flexível, mas o sujeita a alegações de que é “diluído”. O ensino do Bandô ABA está disponível em todo o mundo.

Perícias: Caratê; Judô; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Aparar Agressivo (Caratê); Cabeçada; Chave de Braço; Chave de Cabeça; Contra-Ataque (Caratê); Cotovelada; Joelhada; Pisão; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Qualquer estilo moderno); Agarrar Poderoso; Exercícios Especiais (Golpeadores, Contusão com Membro, Canela); Pernas de Ferro.

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma; Destemor; Hipoalergia.

Desvantagens: Sanguinolência.

Perícias: Chicote; Faca; Filosofia (Budismo); Luta Greco-Romana; Terçado.

Bandô Kachin

3 pontos

Bandô Kachin é um estilo de luta dos Jingpaw, ou “homens das colinas” — um povo do norte da Birmânia famoso por suas campanhas de guerrilha contra os japoneses na Segunda Guerra Mundial. A história lhes credita a morte de mais de 10.000 soldados japoneses, perdendo apenas algumas centenas de homens. “Kachin” é um termo birmanês que significa “selvagem”, às vezes usado por pessoas de fora para descrever os Jingpaw. Fortes animistas, seu Bandô possui 16 formas animais.

O Bandô Kachin incorpora muitos movimentos *Naban* (luta livre). Estes incluem técnicas de “montada por baixo” muito semelhantes à guarda do Jiu-jitsu Brasileiro. O estilo não respeita regras no combate real; ele utiliza mordidas, golpes nos olhos, arranhões com as unhas e outras técnicas “sujas”. Alunos avançados podem aprender Bانشay (pág. 159) ou apenas algumas armas, como a faca e o kukri.

O Bandô Kachin é um estilo agressivo que visa incapacitar ou matar rapidamente o inimigo. Os praticantes dão caneladas nas pernas para incapacitar o inimigo, ou na cabeça para nocauteá-lo, e muitas vezes desferem golpes violentos com as mãos na cabeça e no pescoço. Se a luta for para o chão, o lutador provavelmente aplicará um Mata-Leão, Chave de Perna ou Chave de Braço — usando as mãos ou pernas — para matar ou incapacitar seu oponente. As fintas não são comuns, enquanto os ataques diretos são; um Ataque Dedicado (Forte) ou mesmo Ataque Total (Forte) com um soco, chute ou joelhada é a forma favorita de nocautear o inimigo. As defesas são igualmente difíceis: o praticante do Bandô gosta de usar Obstruir contra chutes e Aparar Agressivo (geralmente com o cotovelo) para parar socos.

Os alunos geralmente começam aprendendo Lethwei (pág. 191). Depois de terem uma base sólida nessa arte — e possivelmente depois de provarem seu valor em algumas lutas — eles passam para aulas de Bandô. Escolas fora da Birmânia às vezes ensinam o estilo completo desde o início, uma vez que as competições de Lethwei são menos comuns do que as lutas de artes marciais mistas e aplicações de defesa pessoal.

Praticantes cinematográficos do Bandô Kachin devem se concentrar em técnicas brutais “duras” em vez de habilidades do chi. Como os Jingpaw são animistas, a magia espiritual pode ser adequada para um mestre cinematográfico — mas as vantagens opcionais abaixo são mais adequadas do que os poderes do chi ou a magia.

O Bandô Kachin permanece obscuro hoje em dia. O norte de Mianmar é de difícil acesso e está em constante leve estado de rebelião, enquanto há poucos instrutores fora da região. O estilo é ensinado no leste dos EUA, entretanto. O Bandô Kachin não possui sistema de graduação, uniforme ou associação.

Perícias: Caratê; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Aparar Agressivo; Arranhão nos Olhos; Cabeçada; Chave de Braço; Chave de Braço com Membros Inferiores; Chave de Perna; Chave de Perna com Membros Inferiores; Chute; Cotovelada; Empurrão com Chute; Golpe nos Olhos; Joelhada; Luta Baixa (Caratê ou Luta Greco-Romana); Luta no Solo (Caratê ou Luta Greco-Romana); Mata-Leão; Obstruir; Soco de Martelo; Triângulo.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Defesa Cronometrada; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Lethwei); Agarrar Poderoso; Controle de Pescoço (Caratê); Domínio da Mordida; Exercícios Especiais (Golpeadores, Contusão com Membro, Canela); Pernas de Ferro.

Características Opcionais

Características Secundárias: PF e PV aumentados.

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Destemor; Difícil de Subjugar; Hipoalergia; Reflexos em Combate; Resistência a Dano (Pele Resistente, -40%); ST de Golpe.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Sanguinolência.

Perícias: Espadas Curtas; Faca; Judô; Maça/Machado.

BOXE

4 pontos

Este é o esporte *moderno* do boxe. Desenvolveu-se a partir de lutas sem luvas e sem restrições no século XIX, mas tem raízes mais profundas: os antigos gregos lutavam boxe nas Olimpíadas e os romanos apresentavam o boxe em suas arenas. Historicamente, a maioria das çitas eram disputadas sem luvas — embora os antigos gregos e romanos usassem o *myrmex* (pág. 220) ou o *cestus* (pág. 215) para causar mais dano! Antes dos tempos modernos, as partidas não eram cronometradas; a vitória era por desistência ou incapacitação.

O boxe moderno enfatiza o trabalho de pés, a velocidade das mãos e o poder do golpe. Os alvos permitidos são a frente do tronco acima da cintura, a cabeça e os braços — mas apenas a cabeça e o tronco contam para pontuação. É ilegal agarrar, chutar ou mesmo golpear com qualquer coisa além dos nós dos dedos. Os boxeadores usam luvas acolchoadas para proteger as mãos. Como as mãos enluvadas raramente se machucam ao socar o crânio, há um grande foco nos golpes na cabeça. O traumatismo craniano grave pode ocorrer em lutas prolongadas (ou carreiras prolongadas!), e mortes no ringue ocorrem todos os anos. As partidas de hoje em geral têm de 10 a 12 rounds de três minutos, mas 15 rounds ou mesmo rounds ilimitados eram comuns no passado.

O boxe recompensa táticas defensivas e movimentos guardados. Em termos de jogo, os boxeadores se atêm ao Ataque Defensivo (o jab), Fintar, Aguardar e Avaliar até que uma abertura se apresente para um Ataque. Isso continua até que um competidor esteja desgastado, atordoado ou de outra forma vulnerável — então seu oponente desferiu um Ataque Dedicado ou até mesmo um Ataque Total para terminar a luta. Avançar e Atacar é deixada de lado em favor de movimentos mais cautelosos, e o Ataque Total é raro, *exceto* para finalizar um adversário espancado.

Truques e técnicas especiais são comuns. Combinações (pág. 80) são as favoritas, sendo o clássico “um-dois” um soco direto com a mão esquerda seguido instantaneamente por um soco direto com a mão direita. Os boxeadores aprendem a se apoiar nas cordas que margeiam o ringue para absorver parte da força dos golpes (os boxeadores cinematográficos podem ser capazes de rolar com um soco em *qualquer lugar*, não apenas no ringue). Truques sujos — golpes nos órgãos vitais ou na virilha, cabeçadas “acidentais” e até mesmo dedadas nos olhos com o polegar — podem custar pontos ou fazer com que você seja desqualificado, mas boxeadores sorrateiros (ou desesperados!) os empregam mesmo assim.

O boxe é um esporte, mas os boxeadores batem forte e praticam com contato total. Todos devem aprender a perícia Boxe — embora o Esporte do Boxe seja apropriado para lutas amadoras, exhibições e torneios puramente baseados em pontos. Boxeadores que treinam para se tornarem *kickboxers*, ou treinam para lutar fora do ringue geralmente aprendem Defesa de Linha Baixa.

“Treinos de rua” — trotes e corridas — faz parte do treinamento dos boxeadores pelo menos desde a época da Grécia antiga. A perícia Corrida não é obrigatória, mas um PdJ boxeador precisaria de uma boa explicação para um treinador ou academia que não esperasse que ele corresse! Os treinos de rua são a maneira padrão de aumentar a resistência e o condicionamento físico geral, que

são cruciais para os boxeadores. Melhorar a resistência, a força, e a perseverança é pelo menos tão importante quanto desenvolver a técnica. O Mestre deve permitir que os boxeadores que *treinam* dessa forma aumentem ST, DX e HT, desde que tenham pontos.

Os boxeadores são lendários por sua agilidade e capacidade de suportar punições sem danos graves — talvez porque estejam em boa forma e treinem em condições que correspondam ao seu ambiente competitivo. As características opcionais abaixo refletem isso. PV e Velocidade Básica acima do normal, e até mesmo poucos níveis de ST de Golpe, podem ser realistas. Os Mestres certamente deveriam permitir que boxeadores cinematográficos possuíssem tais características, bem como RD (Ablativa, -80%) para que eles possam resistir a golpes sem sentir.

A Doce Ciência

Antes dos ringue e das luvas, o boxe era um esporte praticado pelos antigos gregos. Ela nunca desapareceu — embora desde a Idade Média até o período napoleônico, os lutadores usassem a perícia Briga com a mesma frequência que Boxe, e a força bruta geralmente conquistava mais admiração do que técnica. Certas táticas comuns ao boxe antigo e moderno, como o passo para o lado e o deslize, caíram em desuso.

Boxe da Grécia Antiga

3 pontos

Na Grécia antiga, o boxe era um esporte olímpico brutal. Os lutadores usavam pouca ou nenhuma proteção para as mãos, mas às vezes usavam o *myrmex* ou o *cestus* para causar mais dano. Apenas a cabeça e o tronco eram alvos legais. As lutas podem resultar em ferimentos graves ou mutilações. Tudo isso (junto com as características de estilo abaixo) se aplica igualmente aos boxeadores romanos. Muitos boxeadores gregos também treinavam o Pancrácio (pág. 194). Esses atletas devem aprender esse estilo, mas adicionar Familiaridade com o Estilo (Boxe) e Jogos de Entretenimento (Boxe) para refletir a participação em ambos os esportes.

Perícias: Boxe; Jogos de Entretenimento (Boxe).

Técnicas: Como em *Boxe* (págs. 152–153), mas acrescente Golpe Exótico com as Mãos (Boxe).

Qualidades: Adaptação de Perícia (Golpe Exótico com as Mãos se baseia em Boxe para valor predefinido); Exercícios Especiais (RD com Ablativa); Exercícios Especiais (ST de Golpe +1).

Boxe sem Luvas

3 pontos

Antes de ser codificado como esporte, o boxe era uma competição muitas vezes ilegal e com poucas regras. As técnicas de solo eram proibidas, mas os lutadores em pé usavam agarrões, estrangulamentos e todo tipo de golpes proibidos nas lutas modernas. Muitas culturas têm alguma forma de competição de pé e com os nós dos dedos nus. Este estilo com a lente “Rua” (pág. 145) pode representar as técnicas usadas em “clubes de boxe” clandestinos e brigas de rua.

Perícias: Boxe; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Como em *Boxe* (págs. 152–153), mas acrescente Cabeçada.

Qualidades: Como em Boxe, mas substitua Clinche por Adaptação de Perícia (Cabeçada se baseia em Boxe para valor predefinido).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF aumentado, já que as lutas *não* tinham limites de tempo, e frequentemente duravam horas.

Perícias: Boxe; Esporte do Boxe; Jogos de Entretenimento (Boxe).
Técnicas: Ataque Direcionado (Soco de Boxe/Rosto); Ataque Direcionado (Uppercut de Boxe/Rosto); Contra-Ataque (Boxe); Fintar (Boxe); Uppercut.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Clinche (Boxe); Controle de Pescoço (Boxe); Exercícios Especiais (RD com Ablativa); Exercícios Especiais (ST de Golpe +1); Treinamento Incomum (Rolar com o Golpe, Apenas contra as cordas).

Características Opcionais

Atributos: IQ reduzida (muitos golpes na cabeça!).

Características Secundárias: PV e Velocidade Básica aumentados.

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Difícil de Subjugar; Hipoalgia; ST de Golpe.

Desvantagens: Aparência reduzida.

Perícias: Corrida; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Defesa de Linha Baixa (Boxe).

CAPOEIRA

4 pontos

A Capoeira é uma arte marcial acrobática desenvolvida no Brasil por escravizados africanos trazidos pelos portugueses. As suas origens exatas são incertas, mas parece ter surgido de uma fusão de artes marciais de várias partes de África. O Savate (págs. 196–197) também pode tê-la influenciado. De qualquer forma, a Capoeira existe de alguma forma desde o século XVI, embora tenha se tornado mais organizada e visível nos últimos tempos.

A dança é uma forma tradicional de prática e demonstração nas artes marciais africanas. A Capoeira herdou essa característica. A tradição afirma que as suas danças permitiam aos escravizados praticar a sua arte debaixo do nariz dos capatazes desavisados. Seja qual for a verdade, a dança e a Capoeira estão intimamente ligadas. Os instrumentos musicais — notadamente o *berimbau* (um instrumento de cordas semelhante a um arco) e tambores — são parte integrante no *jogo* (luta) de Capoeira, e os golpes ocorrem no contexto do ritmo e da batida.

Os lutadores de Capoeira afirmam que os escravizados podiam realizar os chutes atléticos do estilo — especialmente seus chutes característicos plantando bananeira — enquanto estavam acorrentados nos pulsos e tornozelos. Isso pode ser otimista, mas é adequado para um jogo cinematográfico. Um *mestre de Capoeira* treinado certamente poderia se defender uma vez libertado! Assim, a Capoeira permitiu que os escravizados fugitivos se protegessem da recaptura.

Os praticantes de Capoeira ficam em constante movimento, misturando golpes de linha alta com rasteiras de linha baixa em uma série fluida de ataques. Os chutes fazem uso frequente do Ataque Enganoso, para chutes que saem de movimentos acrobáticos, e do Ataque

Telegráfico, para chutes vistosos e facilmente identificáveis. Os lutadores geralmente alternam entre Ataque Dedicado e Defesa Total (Esquiva Aumentada). Um chute plantando bananeira — executado apoiando-se em uma ou ambas as mãos e depois chutando com os pés — é um Ataque Total (Forte) com um pé, ou um Ataque Total (Duplo) com dois. Como os movimentos acrobáticos são tão fundamentais para o estilo, os praticantes podem aprender a qualidade Chutes Acrobáticos assim que obtiverem um ponto em Acrobacia (*em vez dos habituais 10 pontos em perícias e técnicas*).

O trabalho de solo e defesa também são importantes. Os praticantes usam Rasteira para derrubar um inimigo e Tesoura para agarrar um adversário vulnerável. Eles se esquivam com mais frequência do que aparam, fazendo uso frequente de retiradas e Esquiva Acrobática.

As primeiras formas de Capoeira eram ensinadas informalmente, sem currículo ou graduações estabelecidas. Os lutadores normalmente aprendiam isso com outros escravizados — ou mais tarde, na rua — e aperfeiçoavam suas habilidades colocando as lições em prática. Essas “escolas” também treinavam com armas facilmente encontradas, como facas, machetes, navalhas e paus. Táticas de luta sujas eram comuns, especialmente segurar navalhas entre os dedos dos pés (requer a qualidade exclusiva Chutes com Navalha do estilo e inflige dano GdP-1 *por corte*), e jogar areia nos olhos. Essa variedade de Capoeira ainda existe nas ruas em alguns lugares.

As escolas modernas em geral misturam Capoeira com Caratê, Jujutsu e outras artes marciais asiáticas. Alguns possuem sistemas de graduação com *cordões* coloridos (cordões usados como cintos), roupas bastante uniformes e exercícios semelhantes a *kata*. Uma *academia* deste tipo pode dar mais ênfase no jogo e nas brincadeiras desportivas, e ensinar a Arte do Caratê, e o Esporte da Luta Greco-Romana em vez de perícias de combate — embora isto não seja universalmente verdade. Os alunos raramente recebem treinamento em outras armas além de varas, que são usados em exercícios semelhantes a dança para fazer música (adicione Arte com Terçado).

Mestres cinematográficos definitivamente deveriam ter perícias reais de combate e treinamento com armas! Qualquer perícia cinematográfica que melhore o salto e a esquiva é adequada, assim como a técnica Ataque Acumulado.

Perícias: Acrobacia; Caratê; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Cabeçada; Chute; Chute Descendente; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Fintar (Caratê); Levantar Acrobático; Rasteira (Caratê); Soco de Martelo; Telefone; Tesoura; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Chutes Acrobáticos; Chutes com Navalha; Domínio da Técnica (Chute); Fintas Acrobáticas.

Características Opcionais

Vantagens: Esquiva Ampliada; Habilidade Musical, especialmente nas formas Arte e Esporte; Hipoalgia; Idioma (Português).

Desvantagens: Excesso de Confiança; Reputação (aplica truques sujos); Sanguinolência.

Perícias: Canto; Dança; Espadas Curtas; Faca; Instrumentos Musicais (Berimbau e outros); Terçado; Trato Social (Dojo).

CARATÊ

O termo “caratê” e a maioria dos estilos que ele descreve são construções do século XX. Considerado a arte marcial japonesa por excelência, o Caratê tem origem em Okinawa — Funakoshi

Gichin (pág. 23) o trouxe para o Japão no início do século XX. Em 1933, o Japão reconheceu o *caratê-dô* como uma *ryu* (escola) oficial de artes marciais. Seu precursor foi uma arte chamada *Te*, ou “mão”. *Te*, por sua vez, deve muito às artes marciais chinesas.

Originalmente, os caracteres *kanji* para “Caratê” eram aqueles para “chinês” e “mão”. Na década de 1920, Funakoshi e seu colega *sensei* substituíram o *kanji* de “chinês” pelo de “vazio”, ambos pronunciados como “kara”. Isso mudou o “Caratê” de “mão chinesa” para “mão vazia”, enfatizando o uso em vez da origem. Esses primeiros mestres também adaptaram muitos termos do Caratê de Okinawa para o japonês.

O Caratê — apesar da reputação dos seus praticantes na mente popular — é uma forma *-dô*. Suas técnicas são projeta-

das tanto para sparring seguro e *kata*, quanto para utilidade em combate. O Caratê *pode* ser eficaz em uma luta, mas é principalmente um esporte. Existem escolas de Caratê orientadas para o combate que ensinam artes marciais de contato total, mas poucos dojos se libertam dos *kata* artísticos e do sparring de baixo contato que caracterizam a arte.

Abaixo está uma pequena amostra de estilos importantes de Caratê, tanto japoneses quanto de Okinawa. Esta lista está longe de ser completa — existem dezenas de outros estilos, e os instrutores de muitos estilos desenvolveram outras variações. Os principais estilos não discutidos aqui incluem Chito Ryu, Shito Ryu, Shorin Ryu, Uechi Ryu e Wado Ryu. O Mestre pode usar com segurança os estilos descritos aqui como diretrizes ao expressar essas outras artes em termos de jogo.

Te

3 pontos

As várias formas de *Te* — às vezes chamadas de *Di* — foram as precursoras do Caratê em Okinawa e incluíam *Naha Te*, *Shuri Te* e *Tomari Te*. Desenvolvido enquanto as armas eram proibidas, o *Te* era estritamente uma arte desarmada; para treinamento com armas em Okinawa, veja *Kobujutsu* (págs. 178–179). O *Te* era brutal e voltado para o combate. Era ensinado informalmente, não tinha sistema de graduação nem uniforme, e fazia poucas distinções entre estilos. O mestre ensinava técnicas e *kata* a seu critério, e não em uma ordem definida.

O *Te* enfatiza desviar um ataque e depois lançar um forte contra-ataque. O objetivo é terminar a luta com um único golpe — seja um soco ou chute mortal, ou um golpe de ponto de pressão incapacitante. Os praticantes usam Aparar Agressivo para afastar o ataque de um inimigo e, em seguida, seguem com um ataque incapacitante ou letal. O Ataque Dedicado (Forte) é comum e os golpes geralmente atingem os órgãos vitais, o pescoço ou o crânio.

Muitos mestres de *Te* fundaram escolas de Caratê, mas quase nenhum transmitiu o *Te* puro. Hoje, é quase impossível encontrar treinamento em *Te* — o Mestre poderia razoavelmente exigir que um PdJ moderno tivesse um Antecedente Incomum se desejasse conhecer *Te*. Essa raridade faz de *Te* um excelente “estilo supremo” (veja *Estilos Supremos*, pág. 144).



Taca

Perícias: Caratê; Judô.

Técnicas: Agarrar Perna; Aparar Agressivo; Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Golpe Exótico com as Mãos de Caratê/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Pescoço); Chute; Chute Para Trás; Contra-Ataque (Caratê); Cotovelada; Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Rasteira (Caratê); Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Direcionado (Chute Letal/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Golpe Letal/Órgãos Vitais); Ataque com Duas Armas (Caratê); Chute Letal; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Exercícios Especiais (ST de Golpe +1); Partes do Corpo de Ferro (Qualquer); Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Características Opcionais

Vantagens: Hipoalergia; Idiomas (Japonês, Okinawano); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Aparência reduzida; Feições Estranhas (Nós dos dedos calejados do treinamento para mãos de ferro).

Perícias: Qualquer perícia com armas em *Kobujutsu* (págs. 178–179); Aparar Armas de Projétil; Trato Social (Dojo).

Shotokan

4 pontos

Shotokan Ryu é a escola de Caratê fundada por Funakoshi Gichin (pág. 23). O nome vem do pseudônimo que ele usava ao escrever poesia: Shoto (“Ondas de Pinheiro”). Funakoshi liderou a transferência do Caratê para o Japão e hoje sua escola é uma das maiores organizações de Caratê do mundo. Muitas escolas de Caratê em todo o mundo ensinam Shotokan ou um estilo baseado nele.

No Shotokan como na maioria dos estilos tradicionais de Caratê, o *carateca* aprende a defender e depois contra-atacar, e lança cada técnica com a intenção de incapacitar seu adversário com um golpe. No início da luta, ele usa Avaliar para avaliar seu inimigo ou Defesa Total para garantir uma defesa bem-sucedida. Depois de interromper o ataque inicial, ele revida com um golpe forte, normalmente um soco ou chute direcionado à cabeça, pescoço ou tronco. Os ataques aos membros são menos frequentes. O Shotokan usa muitas fintas e uma série alternada de Fintar e Ataque — além do raro Ataque Total (Fintar) — é um ritmo comum, com o lutador encadeando técnicas até que seu oponente não consiga se defender.

O Shotokan enfatiza o *kata* e exercícios de padrão predefinido. O sparring livre é incomum. Em competições, a pontuação é para técnicas interrompidas pouco antes do contato, e há limites para o número de ataques consecutivos que os competidores podem lançar. No entanto, o estilo mantém muito do seu núcleo Te. Os alunos treinam com afino suas técnicas, praticando-as contra o *makiwara* (pág. 233) e utilizando-as no *tameshiwari* (quebra). Assim, a arte continua válida para defesa pessoal.

Funakoshi não acreditava nos poderes do chi e muitas vezes desmascarava ou refutava afirmações mais fantasiosas sobre as artes marciais. No entanto, após sua morte, alguns adeptos atribuíram-lhe capacidades surpreendentes. Os praticantes cinematográficos do Shotokan podem possuir várias habilidades do chi e serem capazes de realizar truques vistosos, como usar *tameshiwari* contra inimigos ativos e resistentes.

Funakoshi deu grande ênfase à natureza pacífica do *caratê-dô*. Mesmo quando relatou o uso do Caratê em situações que a maioria consideraria legítima defesa, ele sentiu que havia reagido com exagero e usado muita força. Caratecas que imitam Funakoshi e aderem aos seus ensinamentos podem ter Pacifismo (Legítima Defesa).

Perícias: Caratê; Arte de Caratê; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Fintar (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Pisão; Soco de Martelo; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Chute Letal; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Fintar); Clinche (Caratê); Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Japonês); Reputação (Aluno de Funakoshi, demais caratecas).

Desvantagens: Pacifismo (Legítima Defesa).

Perícias: Qualquer perícia com armas em *Kobujutsu* (págs. 178–179); Aparar Armas de Projétil; Esporte de Caratê; Esporte de Judô; Jogos de Entretenimento (Caratê).

Goju Ryu

5 pontos

Chojun Miyagi fundou o Goju Ryu na década de 1920, depois de estudar com Higaonna Kanryu, um renomado mestre de *Naha Te* e do kung fu chinês. Miyagi prosseguiu com o Te e o kung fu e desenvolveu seu próprio estilo de Caratê. Ele o chamou formalmente de “goju” ou “duro e suave” em 1927.

A base filosófica do Goju Ryu está fortemente ligada ao Taoísmo chinês. Alguns de seus *kata* se originaram nas formas de kung fu. O estilo enfatiza fortemente técnicas de respiração profunda, *kata* lento feito com contração muscular superficial e posturas fortes.

Os praticantes do Goju Ryu em geral lutam com uma postura forte e defensiva. Eles evitam enfrentar força com força; em vez disso, tentam evitar o ataque do inimigo e retaliar com um contra-ataque forte. Apesar disso, as posturas fortes do Goju Ryu e o treinamento para absorver golpes sem mudar de posição tornam-no um estilo linear eficaz. Muitas de seus movimentos para aparar têm como objetivo ferir o atacante tanto quanto defendê-lo. Como todos os estilos de Caratê, o Goju Ryu busca derrotar o inimigo com um golpe único e decisivo. Os lutadores fazem uso extensivo das manobras Aguardar e Defesa Total, e depois contra-atacam com um Ataque ou Ataque Dedicado (Forte) direcionado a um ponto vital.

Hoje, o Goju Ryu é amplamente difundido. No entanto, muitos dojos modernos — especialmente nos EUA e na Europa — abandonaram em grande parte os seus ensinamentos interiores e concentraram-se apenas no seu duro treino exterior. As escolas geralmente ensinam uma variedade de armas de Okinawa, além do combate desarmado.

Perícias: Arte de Caratê; Caratê; Controle de Respiração; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Aparar Agressivo; Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Golpe Exótico com as Mãos de Caratê/Órgãos Vitais); Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Direcionado (Chute Letal/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Golpe Letal/Órgãos Vitais); Ataque com Duas Armas (Caratê); Chute Letal; Golpe Letal.

Qualidades: Clinche (Caratê); Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente); Mãos de Ferro; Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Faixas e Graduações

No imaginário popular, um “faixa preta” é um mestre em artes marciais. Na realidade, nem todos os faixas-pretas são mestres, e nem todas as artes utilizam faixas coloridas — ou possuem *algum* sistema de graduação. Mesmo nos estilos que utilizam faixas, a faixa preta não marca o fim do aprendizado: o aluno faixa preta domina o básico e está pronto para o *verdadeiro* aprendizado. Se seu estilo for combativo, ele poderá ser extremamente resistente. Se seu estilo for artístico, ele pode ser menos capaz em uma luta do que um brigão comum!

Um mito de origem muito difundido para a faixa preta sugere que um novato recebia uma faixa branca. Quando ele aprendesse o suficiente para ser considerado um mestre, a faixa estaria tão suja que ficaria preta. Isso é, na melhor das hipóteses, inverificável.

O que é verificável é que o conhecido sistema de faixas coloridas de hoje foi inventado para o Judô (págs. 172–173) pelo fundador Jigoro Kano. As graduações nesse sistema eram: branca (6º ao 4º kyu), marrom (3º ao 1º kyu), preta (1º ao 5º dan), vermelho e branco (6º ao 8º dan) e vermelho sólido (9º e 10º dan). Mais tarde, o 10º dan foi alterado para branco. A graduação não parava no 10º dan, mas ninguém jamais foi promovido a um nível superior. Neste sistema, diz-se primeiro o número da graduação, e depois o seu nome; por exemplo, 4º kyu é *yonkyu*, e 4º dan é *yondan*. Em português, “dan” vira “grau”; por exemplo, um 10º dan é um “faixa preta de 10º grau”. As graduações Kyu são geralmente conhecidas apenas pela cor.

Quando o Te (págs. 154–155) veio para o Japão e se tornou Caratê, adotou o sistema de graduação do Judô. Funakoshi Gichin criou os primeiros faixas pretas de *caratê-dô* em 1924. Hoje, o Caratê (págs. 154–156) e o Tae Kwon Do (pág. 201) usam sistemas semelhantes, mas com 10 graduações de kyu e 10 graduações de dan; as cores das faixas variam consideravelmente. O Kendô (pág. 179) não usa faixas, mas tem oito graduações kyu e oito dan. Os sistemas chineses usam finas faixas de brim em vez das grossas de algodão, e a cor superior é a vermelha ou dourada. A única generalização que se pode fazer sobre outros estilos asiáticos é que as graduações superiores e inferiores são pretas e brancas — geralmente. Fora da Ásia, os estilos esportivos normalmente têm sistemas de graduação baseados em faixas ou emblemas coloridos (por exemplo, Jiu-jitsu Brasileiro e Sambo esportivo), histórico de luta (por exemplo, Boxe, Luta Livre e Artes Marciais Mistas) ou uma combinação dos dois (por exemplo, o Savate).

As coisas eram bem diferentes antes dos tempos modernos. Nas artes japonesas, os instrutores de cada *ryu* emitiam certificados de ensino, concedendo notas que denotavam o quanto avançado e respeitado o professor era. O escolhido para liderar o *ryu* ocupava o posto mais alto. As artes marciais chinesas usavam um sistema semelhante, com uma carta de um instrutor atestando a habilidade de seu aluno. Na Europa histórica, os Mestres da Defesa (pág. 17) tinham um sistema de graduação semelhante ao das guildas comerciais: “aprendiz”, “companheiro” e, finalmente, “mestre”. Um aspirante a mestre tinha que se familiarizar com qualquer combinação de armas em um teste público realizado por outros mestres.

Muitas artes históricas e modernas *não* possuem um sistema formal de graduação. Cada escola hierarquiza seus alunos por antiguidade. Os instrutores recebem permissão de ensino de seus pares em uma base ad hoc ou são totalmente autoproclamados.

Características Opcionais

Vantagens: Hipotalgia; Idioma (Japonês).

Desvantagens: Doutrinas Religiosas.

Perícias: Qualquer perícia com armas em *Kobujutsu* (págs. 178–179); Aparar Armas de Projétil; Jogos de Entretenimento (Caratê).

Isshinryu

4 pontos

Shimabuku Tatsuo, um especialista em Shorin Ryu e Goju Ryu, fundou a Isshinryu (que significa “um coração, uma mente”) em 1954. Aluno de Chojun Miyagi, Shimabuku rompeu com seus estilo de origem e formou o seu próprio após a morte de seu professor. Muitas das diferenças tinham a ver com sua filosofia pessoal, que ele esperava que seus alunos aprendessem e seguissem.

Isshinryu também se diferencia na prática da maioria dos outros estilos de Caratê. A distinção mais visível é que enquanto *caratecas* geralmente gira o punho na horizontal ao dar um soco, os lutadores Isshinryu mantêm os nós dos dedos na vertical. Eles também lançam golpes mais curtos, “estalando” os socos e depois os retraindo rapidamente. Outras diferenças incluem menos ênfase em chutes altos em favor de chutes que não são tão vulneráveis a um Agarrar Perna, e uma preferência por golpes múltiplos e rápidos em vez de um único golpe incapacitante.

Os caratecas Isshinryu lutam de perto e preferem socos e chutes de curto alcance a ataques mais vistosos e de longo alcance. Eles costumam usar Combinações, Golpes Rápidos e Ataque com Duas Armas. Ao chutar, preferem alvos abaixo da cintura. Todos esses ataques têm maior probabilidade de serem Ataques ou Ataques Defensivos do que Ataques Dedicados ou Ataques Totais. Os praticantes geralmente usam socos para escapar de uma luta agarrada de pé.

Existem escolas Isshinryu em todo o mundo. Encontrar um dojo Isshinryu nos EUA não é difícil.

Perícias: Arte de Caratê; Caratê; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Aparar Agressivo; Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Fintar (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Kiai; Pontos Secreto; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Caratê); Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Clinche (Caratê); Retração Rápida (Socos); Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Idioma (Japonês); Visão Periférica.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Qualquer perícia com armas em *Kobujutsu* (págs. 178–179); Jogos de Entretenimento (Caratê); Judô.

Técnicas: Agarrar Perna.

Kyokushin

4 pontos

Mas Oyama (pág. 24), aluno de Funakoshi Gichin (pág. 23), fundou o Kyokushin no final dos anos 1950. Ele enfatizava muito a resistência física e o *hissatsu*: um golpe, uma morte. Seu estilo reflete isso e ensina uma abordagem tradicional de “bloquear firme, e depois contra-atacar”. Os alunos aprendem a aparar firmemente um ataque e então retaliar com um único golpe capaz de

incapacitar o oponente. Juntamente com o poder, eles aprendem o controle. Nos treinos, eles atacam um pouco antes do parceiro para evitar lesões.

Os praticantes de Kyokushin costumam usar o Ataque Dedicado na sequência de um aparar bem-sucedido. Eles têm como alvo a cabeça, pescoço, virilha e outras áreas vitais no corpo, para encerrar a luta com um único golpe. Socos no crânio normalmente usam Soco de Martelo. Os lutadores raramente fazem retiradas para evitar ataques. Em vez de ceder terreno, eles punem o oponente com um Aparar Agressivo e depois seguem com uma técnica de finalização — geralmente um Ataque Total (Forte) ou Ataque Dedicado (Forte).

Os torneios de Kyokushin não permitem socos na cabeça (já os chutes são permitidos), por isso os atletas que praticam esse estilo às vezes deixam o rosto desprotegido ou não se preocupam em atacar a cabeça. Outra fraqueza é o treinamento mínimo em movimentos de luta agarrada. A resposta usual a um agarrão é agarrar de volta o agressor — usando DX simples ou a qualidade Clinche — e golpeá-lo até que ele o solte.

O treinamento Kyokushin enfatiza o *tameshiwari* (quebra), ataques com força total e exercícios de “endurecimento” que envolvem quebrar objetos *sobre* o aluno. Mesmo em um jogo realista, os alunos podem adquirir Qualidades do Estilo que aumentam sua capacidade de causar e resistir a danos. Numa campanha cinematográfica, lutadores avançados têm acesso às fantásticas habilidades atribuídas a Mas Oyama. Eles permanecerão firmes e manterão a posição diante de qualquer adversário (humano ou não!) e derubarão inimigos com um único golpe — ou simplesmente os levarão à desistência com um kiai no momento certo! Aqueles interessados em interpretar um PdJ como este não precisam ir além da própria vida de Mas Oyama para obter dicas de interpretação.

O Kyokushin atraiu muitos estudantes no seu início e ainda hoje é amplamente ensinado. Seus sparrings e torneios de contato total, ênfase em competições de *tameshiwari* e testes de faixa extenuantes são bem conhecidos nos círculos de artes marciais. Essas coisas tornaram o estilo famoso por produzir artistas marciais resistentes e experientes em competições. As escolas Kyokushin são encontradas em todo o mundo.

Perícias: Caratê; Esporte de Caratê; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Aparar Agressivo; Cabeçada; Chute; Chute Descendente; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Pisão; Soco de Martelo; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Chute Letal; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Clinche (Caratê); Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente); Exercícios Especiais (ST de Golpe +1); Mãos de Ferro; Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Características Opcionais

Vantagens: Hipoalgia; Idioma (Japonês); Reflexos em Combate; Reputação (Aluno de Kyokushin, demais caratecas).

Desvantagens: Excesso de Confiança; Reputação (Desfere socos no corpo, chutes na cabeça).

Perícias: Aparar Armas de Projétil; Controle de Respiração; Judô; Perícias de Passatempo (Proezas de Força).

CHIN NA

2 pontos

O tradicional kung fu chinês tem quatro partes: chutar, socar, agarrar e capturar os pontos vitais. O Chin Na (lê-se Qin Ná, significa aproximadamente, “capturar e controlar”) — também chamado de “Kung Fu Chin Na” — é um termo para os dois últimos aspectos. É uma arte verdadeiramente antiga. A luta agarrada faz parte da tradição marcial da China desde antes do registro escrito, e as técnicas de manipulação de articulações e chaves são igualmente antigas.

Os artistas marciais normalmente aprendem Chin Na como parte de um ou mais estilos chineses, a maioria dos quais descreve seus métodos de chaves de articulações como “Chin Na”. O Chin Na também é tema de muitos textos por si só, e permanece notavelmente consistente em todos os estilos que o ensinam. Às vezes é ensinado de forma independente, para alunos de diversas artes. Para fins de jogo, ele se qualifica como um estilo próprio.

O Chin Na visa controlar e derrotar o oponente manipulando articulações e ativando pontos de pressão. Ele considera bloqueios dolorosos que forcem a vítima a render-se sem causar ferimentos permanentes como misericordiosos, pois seus métodos podem incapacitar ou matar! O praticante de Chin Na tenta controlar seu adversário — geralmente fazendo um aparar que prepara uma chave de braço ou de dedo. Numa luta de vida ou morte, ele usará técnicas mais prejudiciais. Ele pode até agir ofensivamente, agarrando seu inimigo para usar chaves e arremessos. Porém, posturas totalmente ofensivas, como Ataque Total e Ataque Dedicado, são incomuns.

O Chin Na é frequentemente ensinado juntamente com a cura tradicional e os primeiros socorros. Espera-se que os alunos sejam capazes de usar seus conhecimentos tanto para curar quanto para ferir. Os praticantes cinematográficos podem utilizar seu amplo conhecimento de pontos de pressão para matar ou curar, e podem tornar-se habituados à dor graças à prática exaustiva com seu *sifu*.

“Kung Fu”

“Kung fu” é um termo chinês para “trabalho duro” ou “bom esforço”. Originalmente aplicado a qualquer empreendimento, tornou-se sinônimo de artes marciais. Kung fu não é um estilo específico. É um termo genérico para *todas* as artes marciais chinesas. Os desinformados muitas vezes aplicam-no erroneamente a outras artes de combate — da mesma forma que fazem com o “Caratê”.

Muitos dos estilos neste capítulo são formas de kung fu: Chin Na (acima), Hsing I Chuan (págs. 169–170), Hung Gar (pág. 180), Kung Fu Shaolin (págs. 181–182), Louva-a-Deus (págs. 180–181), Pa Kua Chuan (pág. 193), Pak Hok (págs. 193–194), Tai Chi Chuan (págs. 201–202), Wing Chun (págs. 205–206) e Wushu (págs. 206–207). Kuntao (pág. 182) é uma variedade de kung fu ensinada na Indonésia. Outros estilos basearam-se fortemente no kung fu durante seu desenvolvimento, incluindo Jeet Kune Do (págs. 171–172), Kajukenbo (págs. 174–175) e Kempo (pág. 176). Existem centenas, senão *milhares* de estilos e subestilos de kung fu!

Perícias: Judô.

Técnicas: Agarrar Perna; Calçada de Perna; Chave de Braço; Chave de Cabeça; Chave de Dedo; Mata-Leão.

Perícias Cinematográficas: Pontos de Pressão; Pontos Secretos.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Domínio da Técnica (Chave de Braço); Domínio da Técnica (Chave de Dedo); Treinamento Incomum (Pontos de Pressão).

Características Opcionais

Vantagens: Hipoalergia; Idioma (Chinês).

Desvantagens: Pacifismo (Incapaz de Matar).

Perícias: Filosofia (Budismo ou Taoísmo); Fisiologia; Medicina Alternativa; Primeiros Socorros; Trato Social (Dojo).

COMBATE MONTADO DE CAVALARIA

Os cavaleiros europeus medievais estudaram intensamente as artes marciais. Desde cedo, eles praticavam combate montado e a pé, sozinhos e em grupo. Seus estilos de luta evoluíram ao longo do tempo para acompanhar armaduras cada vez mais pesadas e montarias maiores, bem como as armas que acompanharam esses desenvolvimentos.

Cavalaria da Idade Média Arcaica 6 pontos

Após a queda do Império Romano, guerreiros montados gradualmente passaram a dominar a guerra europeia. Esses primeiros cavaleiros eram armados com a lança e a espada larga (que era tanto um símbolo de status quanto sua arma principal). Estribos eram comuns, mas as selas da época não ofereciam suporte suficiente para as verdadeiras técnicas de “lança encaixada”. A proteção consistia em armadura de malha e escudo médio ou grande.

Esses primeiros cavaleiros usavam a lança por cima — ou, ocasionalmente, encaixada sob o braço direito — para atacar o rosto, pescoço e órgãos vitais vulneráveis de seus inimigos. Ao empunhar a espada larga, eles geralmente desferiam golpes cortantes, embora os ataques de estocada não fossem desconhecidos. Ao usar *qualquer uma* das armas, eles preferiram bloquear com o escudo em vez de aparar. De perto, eles empregaram movimentos de luta livre — tanto para evitar que o inimigo usasse suas armas quanto para incapacitar os atacantes quando eles próprios estavam desarmados.

Lendas de combate entre cavaleiros frequentemente mencionam gritos de batalha ferozes que aterrorizavam adversários menores — uma versão ocidental de Kiai. As lendas também falam de cavaleiros partindo inimigos ao meio, matando cavalos com um único golpe e outros feitos dignos de Golpe Poderoso.

Este estilo é apropriado para cavaleiros durante os anos 600 a 1100. Em períodos posteriores, poderia representar o treinamento de cavalaria leve de províncias “remotas” ou “tribais”.

Perícias: Cavalgar (Cavalo); Escudo; Espadas de Lâmina Larga; Lança; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Cavalgar com Mãos Livres; Cavalgar em Combate; Conservar a Arma (Lança); Montar em um Salto; Permanecer Sentado; Treinamento de Cavalaria (Espadas de Lâmina Larga ou Lança).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Kiai.

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Lança); Treinamento em Parede de Escudos.

Características Opcionais

Vantagens: Bloqueio Ampliado; Reflexos em Combate; Riqueza; Status.

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros); Dever (Soberano).

Perícias: Adestramento de Animais; Arco; Arma de Arremesso (Lança); Briga; Faca; Maça/Machado; Natação.

Cavalaria da Alta Idade Média

7 pontos

Entre os séculos XII e final do XIV, surgiu um estilo diferente de combate. Os cavaleiros da Alta Idade Média ainda eram combatentes habilidosos a pé, mas a ênfase mudou para a equitação. A lança “encaixada” tornou-se a marca registrada do ataque do cavaleiro. Aqueles que lutavam dessa maneira pareciam os cavaleiros estereotipados da ficção: ainda vestidos com cotas de malha, mas logo adotando armaduras de placas de complexidade crescente, grandes elmos e cores heráldicas reluzentes.

Os cavaleiros da Alta Idade Média lideravam o combate com a mão da lança ou da espada, e não com o escudo — que era médio, pequeno ou totalmente ausente. Eles evitavam o combate desmontado em favor de um ataque com a lança encaixada. Além de usar a lança para ação de choque, eles treinavam para usar sua ponta para um Corte com a Ponta (pág. 111).

Embora preferissem a lança, os cavaleiros desse período também aprenderam a lutar usando espada larga, machado e maça. A espada era sua principal arma, usada tanto para cortar quanto para estocar. O golpe de ponta era um pouco mais comum — e muitas vezes visava frestas nas armaduras pesadas de outros cavaleiros. Os cavaleiros às vezes empunhavam suas espadas com as duas mãos e usavam o Ataque Dedicado (Forte) para vencer a armadura de seus oponentes. Perícias de agarrar ainda eram treinamento padrão.

Os mitos sobre as proezas dos cavaleiros desse período sempre focam na força e na coragem dos cavaleiros. Cavaleiros cinematográficos podem desferir golpes capazes de cortar ao meio um homem com armadura. Eles podem lutar através de castigos incríveis — até mesmo ferimentos fatais — e quando finalmente caem, sempre levam os inimigos com eles. Use Destemor, Duro de Matar, Hipoalergia, e PV aumentado para ajudar a modelar isso. Seus grandes discursos juramentados de batalha podem fazer com que os inimigos (especialmente gentios ou pagãos) fujam aterrorizados.

A equitação era muito importante para este estilo, e a proficiência necessária significava que o treinamento começava desde cedo. A Riqueza também era extremamente importante. As armas, armaduras e montarias que permitiam ao cavaleiro dominar o campo de batalha não eram baratas!

Perícias: Cavalgar (Cavalo); Escudo; Espadas de Lâmina Larga; Lança de Justa; Luta Greco-Romana; Maça/Machado.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Espadas de Lâmina Larga/Frestas nos Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espadas de Lâmina Larga/Órgãos Vitais); Cavalgar em Combate; Permanecer Sentado; Treinamento de Cavalaria (Espadas de Lâmina Larga ou Maça/Machado).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Kiai.

Técnicas Cinematográficas: Defesa Cronometrada (Espadas de Lâmina Larga ou Maça/Machado).

Qualidades: Adaptação de Técnica (Treinamento de Cavalaria).

Características Opcionais

Características Secundárias: PV e Vontade aumentados.

Vantagens: Aparar Ampliado (Espadas de Lâmina Larga); Destemor; Duro de Matar; Hipoalergia; Reflexos em Combate; Riqueza; Status.



Estilos Armados

Muitas culturas têm estilos que consistem em grande parte — se não exclusivamente — em coleções de perícias com armas. Para exemplos, veja *Kobujutsu* (págs. 178–179) e *Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa* (págs. 204–205). Os estilos armados abaixo são igualmente dignos de nota, embora menos famosos. O Mestre pode criar estilos semelhantes para guerreiros da Idade das Trevas, cavaleiros astecas, soldados antigos e assim por diante.

Banshay

7 pontos

Banshay é o subestilo armado de *Thaing* (um termo geral para as artes marciais birmanesas). Em geral é aprendido em conjunto com Bandô (págs. 151–152). Inclui o uso de pesos de punho, varas, bastões curtos (*dhot*), bastões, porretes, lanças, escudos, facas, machetes, kukris, espadas (curtas a largas), machados, arcos, bestas, cordas, correntes, faixas, chicotes, sapatos e até roupas. Há muitas lendas antigas, como a do Príncipe Sawthi da Birmânia, que matou quatro monstros gigantes depois de ser treinado por um mestre arqueiro eremita.

Perícias: Bastão; Escudo; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Lança.

Técnicas: Como *Kobujutsu* (págs. 178–179), mas para as perícias com armas acima.

Características Opcionais

Vantagens: Arqueiro Heroico; Idioma (Birmanês); Reflexos em Combate.

Perícias: Arco; Besta; Briga; Chicote; Kusari; Maça/Machado.

Krabi Krabong

8 pontos

Krabi Krabong é um estilo de combate tailandês que remonta a pelo menos 400 anos. Suas origens mais antigas são desconhecidas devido à perda de registros escritos na

Tailândia. No entanto, está claro que os guarda-costas reais da Tailândia aprenderam a arte e que as partidas serviam tanto como esporte para espectadores quanto como treinamento.

O Krabi Krabong ensina o *daab song meu* (pequenas espadas gêmeas), *krabi* (sabre), *mae sun-sawk* (porretes gêmeos semelhantes à tonfa), *ngao* (arma de haste) e *plong* (bastão). Também inclui ataques desarmados, agarrões e arremessos. Golpes desarmados muitas vezes são semelhantes aos do Muay Thai (págs. 190–191), mas são frequentemente reforçados com armas — por exemplo, cotoveladas enquanto se utiliza o *mae sun-sawk* — e muitos lutadores aprendem Muay Thai junto com Krabi Krabong.

As partidas modernas de Krabi Krabong ainda envolvem armas reais. Os competidores evitam atingir o oponente e, em vez disso, atacam suas armas ou param logo antes do impacto. Lesões ocorrem, mas um lutador ferido pode continuar. A resistência e a demonstração de habilidade dos competidores determinam a vitória. Os lutadores competitivos devem aprender Esporte de Combate e versões de combate das perícias com as armas do estilo — ou apenas versões Esporte de Combate, se forem estritamente atletas.

Perícias: Armas de Haste; Bastão; Caratê; Judô; Sabre; Terçado; Tonfa.

Técnicas: Chute; Chute Para Trás; Cotovelada; Fintar (Armas de Haste, Sabre, Terçado, ou Bastão); Joelhada; Rasteira (Bastão); Uppercut.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Sabre, Terçado, ou Tonfa).

Qualidades: Adaptação de Arma (Espadas Curtas para Terçado); Adaptação de Estilo (Muay Thai); Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário).

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Tailandês); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Lesões incapacitantes.

Perícias: Escudo; Jogos de Entretenimento (Krabi Krabong).

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros); Dever (Soberano); Senso do Dever (Soberano).

Perícias: Adestramento de Animais; Arco; Armas de Haste; Besta; Briga; Escudo (Broquel); Espada de Duas Mãos; Lança.

Cavalaria da Idade Média Tardia

5 pontos

O combate de cavalaria no final do século XIV ao XV era drasticamente diferente dos estilos anteriores. A armadura altamente desenvolvida e a relativa inutilidade da lança contra a infantaria disciplinada forçaram os cavaleiros a abandonar sua querida posição de cavalaria pesada em favor de um treinamento mais versátil em combate a pé e montado. Eles passaram a confiar inteiramente na armadura de placas para proteção, abandonando completamente o escudo em favor de armas perfurantes de duas mãos.

Montados, a arma principal continuou sendo a lança, embora a espada fosse usada. A pé, os cavaleiros enfrentavam o oponente diretamente ou lideravam a ação com a mão inábil. Suas armas primárias eram a espada bastarda em GdP, e a alabarda de duelo

— com a maça e a picareta preferidas como armas de apoio por sua letalidade e eficácia contra armaduras pesadas.

O cavaleiro em geral segurava sua espada ou alabarda com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112), mas rapidamente mudava para uma empunhadura normal para atacar um inimigo vulnerável. Ataques “ardilosos” — como a opção Ataque Enganoso e a técnica Golpe Rodopiante — eram comuns. Um movimento final típico era um Ataque ou um Ataque Dedicado (Forte) direcionado a um local vulnerável, como o pescoço ou os órgãos vitais. Cavaleiros desarmados usavam técnicas refinadas de luta agarrada, arremesso e estrangulamento. Em todos os casos, o combate a pé enfatizava a agilidade e a velocidade com armaduras pesadas. A sobrevivência do cavaleiro dependia de sua habilidade de aparar ou esquivar!

Às vezes, lutadores mais avançados complementavam seu treinamento com perícias de luta com faca. Alguns aprenderam todo um estilo de luta com adagas; veja *Luta com Adaga* (pág. 185). Alguns cavaleiros também treinaram especificamente com a acha de armas, acrescentando os métodos da Luta com Acha de Armas (págs. 183–185) a esta arte.

Após o século XV, este estilo tornou-se cada vez mais incomum.

Perícias: Cavalgar (Cavalo); Judô; Lança de Justa; e Armas de Haste ou Espada de Duas Mãos.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Frestas nos Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Pescoço); Ataque Direcionado (GeB de Espada de Duas Mãos/Pescoço); Cavalgar em Combate; Contra-Ataque (Armas de Haste ou Espada de Duas Mãos); Enganchar (Armas de Haste); Golpe Rodopiante (Armas de Haste ou Espada de Duas Mãos); Mata-Leão (Armas de Haste ou Espada de Duas Mãos); Permanecer Sentado; Rasteira (Armas de Haste); Treinamento de Cavalaria (Qualquer).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Kiai.

Técnicas Cinematográficas: Defesa Cronometrada (Qualquer).

Qualidades: Adaptação de Estilo (Luta com Acha de Armas); Domínio da Empunhadura (Armas de Haste ou Espada de Duas Mãos); Familiaridade com a Armadura (Judô).

Características Opcionais

Características Secundárias: Velocidade Básica aumentada.

Vantagens: Aparar Ampliado (Todas); Reflexos em Combate; Riqueza; Status.

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros); Dever (Soberano).

Perícias: Adestramento de Animais; Bastão; Briga; Escudo; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Lança; Maça/Machado; Trato Social.

*Pois qual homem será
capaz de durar em combate
o suficiente para se manter
de pé, seja para se vingar
ou para se defender,
tendo as veias, músculos,
tendões de sua mão, braço
ou perna completamente
cortados?*

*– George Silver,
Paradoxes of Defence*

CORPO A CORPO MILITAR

Historicamente, muitas das artes de luta neste capítulo — particularmente as armadas — foram utilizadas no campo de batalha. Seu papel diminuiu à medida que as armas de fogo se espalharam e se tornaram confiáveis, mas os veteranos sabiam que a munição poderia acabar e que as armas nem sempre eram manejáveis de perto. Assim, o combate corpo a corpo continuou a fazer parte do treinamento básico de quase todos os recrutas. Alguns exércitos adaptaram estilos tradicionais. Outros inventaram novos, como os estilos “científicos” ou “sintéticos” relativamente modernos abaixo.

Treinamento Fairbairn de Combate Corporal

5 pontos

W.E. Fairbairn (págs. 23–24) — com alguma ajuda de Rex Applegate e Eric Sykes — criou o estilo de combate corpo a corpo mais amplamente ensinado aos comandos Aliados na Segunda Guerra Mundial. Fairbairn e Sykes também projetaram uma faca de combate para usar com seu estilo: a faca de “comando” Fairbairn-Sykes (pág. 217). Applegate desenvolveu técnicas de pistola para a curta distância.

Este estilo enfatiza a eliminação de sentinelas e a matança. Não há nada de cavalheiresco em seus métodos ou em sua execução; é puramente pragmático. O treinamento dá relativamente pouca ênfase em chutes e socos tradicionais, porque o praticante deve eliminar sentinelas ou tropas inimigas isoladas — e não lutar em uma briga em pé.

O treinamento inclui arremessos, chaves e golpes em áreas vitais. Também cobre ocultar armas, amarrar prisioneiros e lutar com paus e até cadeiras! O Ataque Direcionado (GdP de Faca/Pescoço) é uma das técnicas mais importantes do estilo. Ela normalmente vem na sequência de um agarrão, e é seguida por um corte na garganta para garantir que o inimigo sangre rapidamente. Esses movimentos podem formar a base de uma Combinação brutal, mas eficaz (veja *Combinações*, pág. 80).

Em um jogo cinematográfico, comandos treinados no Fairbairn podem ser capazes de replicar alguns dos feitos lendários dos ninjas, como movimentos silenciosos e invisíveis. Fairbairn *foi* treinado no Extremo Oriente... talvez ele tenha aprendido alguns segredos que só transmitiu aos soldados de elite.

Perícias: Caratê; Faca; Furtividade; Judô.

Técnicas: Mata-Leão; Ataque Direcionado (GdP de Faca/Pescoço); Cabeçada; Desarmar (Judô); Joelhada; Torção de Pescoço.

Perícias Cinematográficas: Arte da Invisibilidade; Passos Leves.

Técnicas Cinematográficas: Quebracostas; Retenção.

Qualidades: Armas Improvisadas (Caratê).

Características Opcionais

Vantagens: Reflexos em Combate.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Sanguinolência.

Perícias: Espadas Curtas; Garrote; Habilidade com Nós; Ocultamento.

Krav Magá

3 pontos

Imi Sde-Or (nascido Imrich Lichtenfeld) cresceu em Bratislava, Tchecoslováquia. Na década de 1930, o aumento da violência antisemita na região levou Imi — experiente praticante de luta livre circense e lutador competitivo — a treinar seus colegas judeus para combater agressores dispostos a usar armas e truques “sujos”. Quando imigrou para a Palestina em 1942, Imi passou a treinar colonos em seu sistema de combate, que depois chamou de “Krav Magá” (“combate de contato” ou “luta de contato” em hebraico). Hoje, o Krav Magá é a arte marcial oficial das Forças de Defesa de Israel.

O Krav Magá mistura golpes, derrubadas, e tanto luta agarrada em pé quanto no chão. Os chutes são de linha baixa e usados para incapacitar as pernas para uma vitória rápida. O estilo espera que o lutador seja agressivo, evitando o Ataque Defensivo em favor do Ataque e do Ataque Dedicado. O praticante do Krav Magá normalmente começa com um golpe destinado a distrair ou ferir o inimigo, seguido por um agarrão e derrubada, ou uma Chave de Cabeça e arremesso. Depois de derrubar seu oponente, ele finalizará a luta com uma imobilização ou um Mata-Leão.

O Objetivo do Corpo a Corpo Militar

Muitas artes marciais tradicionais têm uma história de campo de batalha e poderiam justamente reivindicar ser “militares”. Para fins de jogo, no entanto, o “corpo a corpo militar” descreve especificamente os estilos de combate corpo a corpo ensinados às tropas NT6+ armadas com armas de fogo. Ou seja, refere-se aos estilos militares *modernos*.

A maior diferença aqui é que as artes praticadas pelos guerreiros pré-pólvora eram conjuntos de perícias primárias, enquanto as aprendidas pelos soldados modernos são recursos de último caso. Um soldado de infantaria de alta tecnologia carrega um rifle, granadas e, muitas vezes, uma pistola. Ele conta com o apoio de metralhadoras, minas e morteiros. Ele pode passar um rádio para solicitar um bombardeio. Ele usará todas essas ferramentas antes de entrar no combate corpo a corpo, porque todas são mais eficientes para matar o inimigo. Um samurai ou um legionário romano, por outro lado, *começa* com uma lança ou uma espada!

Isso é importante para personagens soldados. O treinamento militar moderno *não* dedica tanto tempo ao combate corpo a corpo quanto ao combate com armas de fogo. Assim, um PdJ fuzileiro não deve ter muito mais pontos em MCMAP do que nas perícias Armas de Fogo. As tropas de elite *altamente* treinadas em combate corpo a corpo também possuem perícias e técnicas diferentes de seus irmãos históricos. O Mestre que deseja criar seus próprios estilos militares deve estar ciente dos objetivos de tais artes.

Desarmar e Conservar a Armas

A guerra moderna gira em torno de armas de fogo. Se você tiver uma arma e o outro cara não tiver — e ele não se render antes de chegar perto o suficiente para ser uma ameaça — *atire* nele. Em batalhas corpo a corpo, porém, qualquer canto apertado pode esconder um inimigo próximo o suficiente para agarrar sua arma. Para combater isso, os estilos militares ensinam como manter as armas longe de mãos hostis; isto é, a técnica Conservar a Arma.

Se o *outro* cara é quem está com a arma, a resposta correta é tirar a arma dele e atirar nele — *não* atacar com uma faca ou uma voadora. Assim, os estilos militares também ensinam maneiras de obter o controle da arma de fogo do oponente. Esta é a técnica Desarmar.

Essa ênfase em manter e retirar armas explica por que a maioria dos estilos militares favorece as perícias de agarrar em detrimento das perícias de golpe, com poucas exceções.

Faca, Coronhada, e Ferramentas de Trincheira

Isso não significa que as armas de combate corpo a corpo sejam inúteis. Quando você está sem munição, você não anda por aí de mãos vazias, esperando tirar a arma do inimigo. Você usa o que tem. Para matar o outro cara antes que ele mate você, uma arma *longa* é a melhor opção. As típicas perícias Armas de Combate Corpo a Corpo ensinadas por estilos militares — na ordem do maior para o menor alcance — são Lança (para baioneta fixa); Maça/Machado (para ferramentas de cavar trincheiras, ou a coronha do rifle usada como um porrete), ou Espadas Curtas (para um facão ou baioneta de espada não fixa); e Faca (para facas de combate e baionetas de faca não fixas).

Os estilos militares priorizam essas perícias em ordem de alcance. O treinamento para policiais militares às vezes é uma exceção, pois pode se concentrar em Espadas Curtas ou Tonfa para uso com o cassetete. Se as técnicas de armas forem ensinadas, elas serão semelhantes às do combate desarmado — Desarmar e Conservar a Arma — possivelmente com a adição de Combate Corporal.



O Coturno Militar

O treinamento de combate com as mãos nuas é bom para a agressão e o moral. As tropas aprendem Briga ou Caratê principalmente por esse motivo. Os estilos militares concentram-se em técnicas com o pé calçado com bota: Chute, Obstruir, Pisão, etc. As técnicas manuais envolvem golpes brutais, como Golpe nos Olhos e Torção de Pescoço, e não se arriscando a quebrar os punhos nos capacetes.

Golpes desarmados são realmente o último recurso. Se você está lutando sem uma arma — e não pode pegar a de outra pessoa — você provavelmente está condenado. O uso mais realista de golpes desarmados é como “movimentos de finalização”: pisar na cabeça ou na traqueia de um inimigo caído.

Eliminação de Sentinelas

Neutralizar silenciosamente uma sentinela é a única situação em que uma arma branca é preferível a uma arma de combate corpo a corpo. Isso ocorre com menos frequência na realidade do que em filmes de ação, e é por isso que as tropas comuns não carregam silenciadores, pistolas de luvas e coisas exóticas semelhantes. Quando necessário, uma faca serve e o objetivo é *matar*, não lutar. Se você não conseguir silenciar o alvo sem lutar, *atire* nele — um único tiro não é menos furtivo do que uma briga aos gritos. A perícia Faca é todo o necessário aqui, mas técnicas como AD (GeB de Faca/Pescoço) e AD (GdP de Faca/Órgãos Vitais) não são raras.

Alguns estilos ensinam a perícia Garrote, mas um garrote é complicado de usar em alguém que usa armadura volumosa e cintos de carga tática. Assim, a perícia normalmente é opcional.

O estilo também ensina desarmes contra armas de fogo e facas. Uma vez que a arma de fogo está fora do alcance do oponente, o aluno de Krav Magá aprende a chutá-la para longe ou a garantir que seu agressor original ou terceiros não possam usá-la. Os praticantes até estudam técnicas para evitar que o inimigo detone uma granada!

O Krav Magá incorpora treinamento com armas improvisadas e enfatiza o uso de qualquer coisa disponível para vencer. Os praticantes aprendem a atirar objetos nos oponentes para distrair, e também para ferir, esfaquear com canetas e lápis, bater com bolsas, reforçar socos com pedras, e assim por diante. A sobrevivência é o único objetivo e o treinamento é feito sem cerimônia. Os instrutores esperam que os alunos aprendam a identificar situações perigosas e a lidar com elas — lutando ou fugindo, conforme apropriado.

Por design, o Krav Magá é fácil de aprender, útil para pessoas de qualquer tamanho ou nível de condicionamento físico e eficaz em situações reais de combate. O Krav Magá não tem versão esportiva, embora exista uma versão civil de defesa pessoal que é um pouco diferente da forma de combate apresentada aqui. Ambas as versões usam um sistema de faixas coloridas quase idêntico ao do Judô (págs. 172–173).

O Krav Magá não possui um corpo de lendas, mas várias perícias e técnicas cinematográficas seguiriam logicamente suas perícias realistas em um jogo cinematográfico.

Perícias: Caratê; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Arranhão nos Olhos; Chave de Braço; Chave de Cabeça; Cotovelada; Desarmar (Luta Greco-Romana); Joelhada; Luta no Solo (Luta Greco-Romana); Mata-Leão; Pisão; Queda; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Pontos Secreto; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Armas Improvisadas (Caratê).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma; Idioma (Hebraico); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Estigma Social (Minoria, Judeu); Sanguinolência.

Perícias: Armas de Fogo (Pistola, Rifle, ou MM); Boxe; Briga; Faca; Lança; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Conservar a Arma (Pistola ou Rifle).

MCMAP

(Programa de Artes Marciais do Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA)

3 pontos

O MCMAP (pronuncia-se “mic-map”) é um estilo direto e simples ensinado a todo o Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA durante o Treinamento Básico. Ele substitui o sistema Linear Infighting Neural-override Engagement (LINE, ou em português, Engajamento Neural de Combate Linear) da década de 1990, que ensinava respostas definidas para ataques específicos. O MCMAP enfatiza ataques rápidos e violentos para atordoar ou confundir o oponente, seguidos de uma derrubada ou arremesso. Possui algumas técnicas de submissão para situações não-letais, mas nenhuma forma esportiva — seus principais objetivos são ensinar aos fuzileiros navais perícias básicas de defesa pessoal e encorajar a agressividade.

O treinamento é, portanto, direto — os recrutas formam duplas e praticam uns contra os outros — e inclui exercícios práticos que

envolvem múltiplos oponentes, atacantes armados e “combates de multidão”. Os alunos aprendem um pequeno número de técnicas escolhidas por sua violência, eficácia e (relativa) facilidade de uso com equipamentos de combate. Completando as instruções há lições simples sobre desarmamento, retenção de armas e combate com baioneta, além de treinamento suficiente em armas improvisadas para incutir no fuzileiro a ideia de que qualquer item pode ser uma arma, se necessário. A formação avançada, normalmente conduzida nas escolas de infantaria ou nas forças operacionais, progride para táticas de luta agarrada e combate no solo.

Os praticantes de MCMAP atacam o inimigo com um soco, chute, agarrão ou segurada, seguido de uma tentativa de arremesso ou de derrubada. Eles geralmente finalizam um oponente caído com um golpe duplo na cabeça: dois Pisões direcionados ao rosto ou crânio. Trate isso como um Ataque Total (Duplo) ou Golpe Rápido.

Embora o MCMAP seja um estilo de treinamento específico para um ramo militar específico, é um bom exemplo do tipo de treinamento desarmado usado para condicionar recrutas. Outros serviços têm estilos muito semelhantes. Nenhum deles oferece perícias cinematográficas — eles não possuem nenhuma lenda de habilidades especiais. Praticantes cinematográficos deveriam simplesmente comprar altos níveis de habilidade, ST, DX e HT.

Lembre-se de que, por mais habilidoso que um fuzileiro naval seja no combate desarmado, espera-se que ele confie primeiro em suas armas de fogo e na baioneta. Todos os recrutas recebem treinamento de baioneta semelhante ao Jukenjutsu (pág. 199), além do MCMAP. Eles também recebem treinamento com armas de fogo, é claro — mas isso *não faz parte* do MCMAP *nem* é tópico para o **Artes Marciais**.

Perícias: Briga; Judô.

Técnicas: Ataque Direcionado (Pisão/Crânio); Ataque Direcionado (Pisão/Rosto); Cotovelada; Desarmar (Judô); Joelhada; Pisão.

Qualidades: Armas Improvisadas (Briga).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Sanguinolência.

Perícias: Bastão; Caratê; Lança.

Técnicas: Conservar a Arma (Rifle); Luta no Solo (Briga ou Judô).

Sambo

4 pontos

Sambo é um acrônimo para o russo *samozashchita bez oruzhiya* (“autoproteção sem armas”). O estilo se originou na década de 1930 como um amálgama de estilos de luta livre tradicionais — incluindo a luta livre mongol, caucasiana, greco-romana e de cinturão — e Judô. Seus fundadores decidiram deliberadamente projetar uma arte “soviética” unificadora que substituiria todos os estilos existentes na URSS.

A luta agarrada vem em primeiro lugar no Sambo. Os ataques servem principalmente para distrair ou ferir o inimigo, “suavizando-o” para uma pegada ou chave eficaz. Os praticantes usam uma ampla gama de manobras, mas o estilo enfatiza a agressão em vez da reação, tornando Aguardar e Avaliar manobras menos comum do que Ataque e Ataque Dedicado. Talvez de forma incomum, o Sambo faz uso extensivo de Chaves de Perna. Muitos adeptos afirmam que as chaves de membros são mais eficazes do que os estrangulamentos para derrotar um inimigo.

Embora o Sambo não possua um conjunto de técnicas lendárias, ele desfruta de uma mística como uma arte brutalmente eficaz usada por homens implacáveis e fisicamente poderosos.

Os samboístas cinematográficos provavelmente terão altos níveis de ST e HT e usarão Golpe Poderoso para destroçar braços e quebrar pernas. Eles também podem conhecer certas técnicas de “homem forte” que, embora não sejam realistas para o combate real, aparecem com destaque nas afirmações mais selvagens feitas sobre o estilo.

O estilo apresentado aqui é o Sambo militar ou de “combate”, ensinado às forças de operações especiais e unidades policiais de elite. Há também uma versão esportiva. Para obtê-la, adicione a perícia Esporte de Luta Greco-Romana, e remova as técnicas Desarmar e Mata-Leão — e como a trocação não é permitida, elimine o Caratê e suas técnicas também.

Perícias: Caratê; Judô; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Arremesso com Perna; Chave de Braço; Chave de Braço com Membros Inferiores; Chave de Cabeça; Chave de Cabeça com Membros Inferiores; Chave de Perna; Chave de Perna com Membros Inferiores; Cotovelada; Desarmar (Judô); Luta no Solo (Luta Greco-Romana); Mata-Leão; Pisão; Torção de (Membro); Triângulo.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Bate-Estaca; Quebracostas.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Luta no Solo); Agarrar Poderoso; Exercícios Especiais (ST de Golpe +1); Pernas de Ferro.

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma; Hipoalergia; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Sanguinolência.

Perícias: Boxe; Briga; Faca; Lança.

ESCRIMA

4 pontos

A Esgrima é provavelmente a arte marcial mais conhecida das Filipinas. Famosa como um estilo de luta com varas e facas, também inclui técnicas desarmadas. As observações abaixo aplicam-se não apenas à Esgrima, mas também aos estilos relacionados Kali e Arnis, e às numerosas variações de todas as três artes.

“Esgrima” e “Arnis” são deturpações dos termos espanhóis *esgrima* e *arnés* (abreviação de “arnês de mão”), mas os estilos não derivam da esgrima espanhola. A verdadeira origem da Esgrima é incerta, mas algumas fontes datam-na pelo menos de 1521, quando nativos armados com paus e arcos lutaram com a expedição de Fernão de Magalhães e mataram Magalhães. O folclore local — e a natureza simples das armas do estilo — apontam para uma história ainda mais longa.

O treinamento da Esgrima começa com varas feitas de vime, palma ou ébano endurecidos pelo fogo. O treinamento posterior adiciona facas (usadas tanto com empunhaduras normais quanto como se segura um “picador de gelo”) e — em algumas escolas — machetes. Os movimentos com as mãos vazias são baseados em técnicas de varas e facas, e cada movimento desarmado é amplificado quando uma arma está em mãos. O *guro* (mestre) decide quando o aluno está pronto para passar das varas às lâminas e, finalmente, às mãos vazias. Os *esgrimadores* (como são conhecidos os praticantes da Esgrima) também aprendem uma série de chaves e pegadas, usando a vara como alavanca para desarmar, imobilizar ou sufocar o oponente.

Os esgrimadores preferem as manobras de Ataque Defensivo e Ataque ao Ataque Dedicado e ao Ataque Total. Eles frequentemente atacam o inimigo várias vezes em rápida sucessão — o estilo aceita que um inimigo raramente cai com uma única técnica — e lutadores habilidosos empregarão Golpes Rápidos.

Os chutes tendem a ser Ataques Defensivos de linha baixa. O movimento é “triangular”, com o lutador movendo-se entre os vértices de um triângulo imaginário, em vez de para frente ou para trás. Isto é verdade tanto na ofensiva (os ataques tendem a ser indiretos) quanto na defensiva (a opção de retirada Deslize Lateral é mais comum do que o Deslize ou a retirada simples).

A Esgrima é *agressiva*. Sempre pressupõe que o inimigo esteja armado e os esgrimadores aprendem a aparar as armas do oponente e a contra-atacar rapidamente. A ênfase está nos ataques aos braços, mãos e pernas, e não ao corpo, com o objetivo de desarmar ou incapacitar o inimigo antes que ele possa ferir o esgrimador — uma estratégia às vezes chamada de “desarmar a cobra”. O praticante finaliza adversários desarmados ou enfraquecidos com ataques aos órgãos vitais, pescoço e crânio, ou usando uma chave ou estrangulamento. Até mesmo as defesas do estilo trabalham para esses objetivos, sendo o Aparar Agressivo uma opção típica. As superfícies de defesa tradicionais são os cotovelos, joelhos e canelas — não os antebraços e as pernas.

Além do acima exposto, os primeiros esgrimadores aprenderam a usar arcos e escudos, arremessar facas e prestar primeiros socorros. Frequentemente estudavam táticas para lutar em pequenos grupos ou contra vários inimigos. Essas perícias são opcionais, mas um esgrimador historicamente preciso conheceria todas elas!

As escolas modernas de Esgrima às vezes limitam o treinamento à luta de contato leve com varas e acolchoamento pesado. Os alunos dessas escolas não aprenderiam Adaga de Esgrima ou Caratê, e deveriam substituir Terçado por Esporte de Terçado, fazendo o custo do estilo ser 2 pontos. Isso não é universal — muitas escolas enfatizam o contato real, a proteção mínima e o treinamento rigoroso. Alguns também acrescentam o *balisong* (pág. 213) e técnicas para sacá-lo rapidamente.

Escolas dissidentes — a famosa Dog Brothers Martial Arts nos EUA — acrescentam técnicas de solo do Jiu-jitsu Brasileiro, bem como chaves e pegadas adicionais. Essas escolas ensinam ataques a partir de agarrões em pé. Uma dessas táticas é aparar e fazer um Deslize para se aproximar do oponente e, em seguida, agarrá-lo e buscar um Mata-Leão auxiliado pelo bastão. Escolas como esta adicionam Luta Greco-Romana, Luta no Solo (Luta Greco-Romana) e Luta no Solo (Terçado). O custo do estilo passa a ser 5 pontos.

A Esgrima incorpora vários subsistemas para usar duas armas ao mesmo tempo, incluindo *sinawali* (duas varas), *espada y daga* (espada/vara e faca) e *daga y daga* (faca e faca). Mesmo em um jogo realista, os esgrimadores podem aprender uma qualidade Treinamento Incomum que lhes permite melhorar o Ataque com Duas Armas. Ambos os ataques devem ser direcionados a um único inimigo.

Perícias: Adaga de Esgrima; Caratê; Terçado.

Técnicas: Agarrar Armado (Terçado); Aparar Agressivo (Caratê); Ataque Direcionado (GeB de Adaga de Esgrima/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Adaga de Esgrima/Mão); Ataque Direcionado (GeB de Terçado/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Terçado/Mão); Chave de Braço (Terçado); Cotovelada; Desarmar (Terçado); Fintar (Adaga de Esgrima ou Terçado); Joelhada; Mata-Leão (Terçado).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Adaga de Esgrima ou Terçado); Defesa contra Duas Armas (Terçado).

Qualidades: Adaptação de Arma (Espadas Curtas para Terçado); Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário); Treino em Armas na Mão Inábil (Adaga de Esgrima ou Terçado).

Luta com Vara

A Luta com Vara é uma das formas mais antigas de combate — apenas um pouco mais recente do que agarrões e golpes desarmados. Um ancestral primitivo do homem armado com um fêmur e um *guro* da Esgrima fazendo *sinawali* com varas de vime são ambos lutadores de vara; a Esgrima é apenas um entre centenas de estilos de luta com vara conhecidos no mundo ao longo da história. Os aventureiros encontrarão lutas de vara em toda a África, Ásia, Europa (Irlanda, Portugal, Rússia...) e nas Américas, desde os tempos pré-históricos até os dias atuais.

Luta com Vara Africana

2 pontos

A África Subsaariana tem uma rica tradição de luta com vara. Alguns estilos usam uma vara segurada no meio como uma vara para aparar, e outra vara segurada na ponta para atacar. Esses estilos às vezes usam a arma do ataque muito mais próxima de um tacape (pág. 225) — adicione Maça/Machado para a vara principal, fazendo com que o estilo custe 3 pontos, e use Terçado para a vara usada na mão inábil para aparar. (A luta com a shillelagh irlandesa usa táticas semelhantes: os ataques são feitos com um tacape, as tentativas de aparar são feitas com uma vara mais curta na mão inábil.)

Perícias: Terçado.

Técnicas: Como *Esgrima* (págs. 163–164), mas remova todas as técnicas de Caratê e Adaga de Esgrima. Para estilos com Maça/Machado, qualquer técnica listada para Terçado também está disponível para Maça/Machado.

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria.

Perícias: Briga.

La Canne de Combat

2 pontos

A luta com bengala francesa surgiu durante a era napoleônica, quando o uso de espadas foi proibido nos limites da cidade de Paris. Os parisienses passaram a usar bengalas e

as manejavam com técnicas de espada. Algumas escolas usavam uma bengala com ponta torta de até 1,65 m; essas escolas substituiriam Terçado por Bastão, e adicionariam as técnicas Enganchar (Bastão) e Rasteira (Bastão). Este estilo foi frequentemente ensinado juntamente com o Savate (págs. 196–197).

As modernas escolas francesas de luta com bengala ensinam técnicas de bengala dupla, bem como Bastão, Chicote, Espadas Curtas (para o sabre de abordagem), e Faca (para a faca bowie e navalha). Alguns acrescentam treinamento com armas de fogo também.

O estilo usado com o *dusack* (pág. 215) alemão seria semelhante; simplesmente substitua Terçado por Espadas Curtas. Artistas marciais que preferem bengalas longas e estreitas substituiriam Terçado por Rapieira. Em ambos os casos, ajuste as técnicas para corresponder à perícia dominante.

Perícias: Terçado.

Técnicas: Desarmar (Terçado); Fintar (Terçado).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria.

Técnicas: Ataque com Duas Armas (Terçado).

Singlestick Vitoriano

2 pontos

O esporte *singlestick* teve origem na Grã-Bretanha e na América dos séculos XVIII e XIX. Com base na prática do sabre e da espada larga, os participantes carregavam uma única vara, com a outra mão mantida ou amarrada nas costas. O presidente americano Teddy Roosevelt era um entusiasta do estilo. O *singlestick* também influenciou o esporte sikh *gatka*, ou dança com espadas. Os praticantes de *gatka* devem adicionar as perícias Dança e Encenação de Combate, fazendo com que o estilo custe 4 pontos.

Perícias: Esporte de Espadas de Lâmina Larga.

Técnicas: Fintar (Esporte de Espadas de Lâmina Larga).

Características Opcionais

Perícias: Jogos de Entretenimento (*Singlestick*).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Fúria (veja *A Fúria e as Artes Marciais*, pág. 191); Sanguinolência.

Perícias: Arco; Arma de Arremesso (Faca); Bastão; Boxe; Escudo; Judô; Luta Greco-Romana; Primeiros Socorros; Sacar Rápido (Balisong, Espada, ou Faca); Trato Social (Dojo); Tática.

ESGRIMA

Assim como “kung fu” e “caratê”, “esgrima” descreve todo um espectro de artes marciais. No *GURPS*, refere-se a qualquer um dos muitos estilos de espada construídos em torno das perícias de armas de esgrima (pág. MB177): Rapieira, Sabre e Terçado — e às vezes Adaga de Esgrima. Alguns mestres históricos estavam dispostos a misturar e combinar armas, técnicas desarmadas e táticas de acordo com seu gosto pessoal. Outros se dedicaram a uma única arma.

Abaixo está uma amostra de algumas das principais escolas de esgrima. Em cada caso, houve *muitas* pequenas variações. Em uma campanha ambientada em uma época apropriada, o Mestre pode exigir uma Familiaridade com o Estilo separada para os ensinamentos de cada mestre!

Escola Italiana

5 pontos

A esgrima italiana teve origem nos séculos XVI e XVII e girava em torno dos ensinamentos de mestres como Camillo Agrippa, Ridolfo Capo Ferro, e Girard Thibault. A arma principal era a rapieira, com uma faca, uma capa ou, ocasionalmente, uma segunda rapieira (as duas constituindo “um estojo de rapieiras”) segurado na mão inábil. A Escola Italiana enfatizava os contra-ataques em “de uma só vez”, ou seja, uma combinação de defesa/riposta em vez de um ritmo de aparar e contra-atacar. Esta estratégia sacrificava um pouco da segurança defensiva em troca de uma chance de contra-atacar.



Os lutadores desta escola fazem uso extensivo da Riposta (pág. 125), e seguem esta estratégia com um Ataque ou mesmo um Ataque Dedicado, mas apenas raramente com um Ataque Defensivo. Os praticantes da escola italiana procuram contra-atacar o adversário *rapidamente*, renunciando um pouco da defesa por um bom ataque. Defensivamente, os esgrimistas da Escola Italiana são mais propensos a se esquivar ou aparar com uma arma secundária do que aparar com a lâmina principal enquanto pressionam o ataque. Esse contra-ataque agressivo pode causar problemas ao esgrimista; a desvantagem Excesso de Confiança definitivamente se encaixa!

A luta agarrada fazia parte do estilo. Algumas escolas ensinavam arremessos, além de formas de segurar e chaves, e até instruíam os alunos a pegar uma lâmina vindo em sua direção com a mão inábil. Essas escolas substituiriam a perícia Judô pela Luta Greco-Romana.

Os esgrimistas cinematográficos frequentemente complementam esse estilo com Acrobacia e Saltar para ganhar mobilidade adicional. Em geral, eles têm acesso a um conjunto de técnicas incríveis para derrotar inimigos menores, incluindo a lendária estocada aérea e o domínio do combate com duas armas. Mestre de Armas (Adaga de Esgrima e Rapieira) é indispensável!

Os mestres italianos também treinavam frequentemente os alunos em armas de guerra. A espada larga, a espada longa, a espada de duas mãos, e a lança eram as armas militares padrão da época, e mais úteis do que uma rapieira contra armaduras ou ao lutar em formação.

Perícias: Adaga de Esgrima; Escudo (Broquel); Luta Greco-Romana; Rapieira.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Rapieira/Pescoço); Ataque Direcionado (GdP de Rapieira/Rosto); Ataque Direcionado (GdP de Rapieira/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Adaga de Esgrima/Órgãos Vitais); Contra-Ataque (Rapieira); Desarmar (Adaga de Esgrima ou Rapieira); Fintar (Adaga de Esgrima ou Rapieira); Reter Arma (Adaga de Esgrima ou Rapieira).

Perícias Cinematográficas: Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Adaga de Esgrima ou Rapieira); Defesa contra Duas Armas (Adaga de Esgrima ou Rapieira); Desarme Grandioso (Rapieira); Estocada Aérea (Rapieira); Gravação de Iniciais (Rapieira); Segurar com a Mão.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Contra-Ataque); Treino em Armas na Mão Inábil (Rapieira).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Esquiva Ampliada; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Acrobacia; Arte de Rapieira; Capa; Espada de Duas Mãos; Espadas de Lâmina Larga; Lança; Salto; Trato Social.

La Verdadera Destreza

4 pontos

La Verdadera Destreza (“A Verdadeira Destreza”) foi a escola espanhola de esgrima. Era uma arte *civil*. Na verdade, os espanhóis foram dos primeiros a reconhecer que a luta com espadas militar e civil era distintamente diferentes. Desenvolveu-se como um método de duelar e satisfazer as demandas da honra — uma prova da sensibilidade espanhola à honra.

As posturas e técnicas de La Verdadera Destreza basearam-se fortemente na matemática e nas ciências, e os praticantes — *diestro* — estudaram geometria clássica e filosofia natural, além da espada. O diestro ideal permanecia frio e imparcial, projetando dignidade e graça. Ele evitava movimentos excessivos e “vulgaridade” na forma ou técnica em favor de movimentos eficientes e baseados em geometria. Ele aprendia a observar o adversário e a

“ler” a sua postura para responder no melhor momento. O diestro também mantinha o contato lâmina a lâmina tanto quanto possível para sentir a intenção do adversário em sua lâmina. Dizia-se que os mestres eram capazes de usar esses métodos para lutar com eficácia, mesmo no escuro!

La Verdadera Destreza enfatiza a reação à abertura do adversário. O diestro fica ereto, com a ponta voltada para o inimigo, aguardando o momento perfeito para atacar. Ele ataca apenas quando consegue o *desvio*: redirecionamento (ou possivelmente *indiferença*) da arma de seu inimigo. Assim, os movimentos característicos do estilo são as manobras Avaliar e Aguardar. Quando o adversário lança um ataque que o deixa vulnerável, o diestro aparar e segue com um Contra-Ataque para um ponto vital. Ele evita a semelhante, mas mais arriscada, Riposta (pág. 125).

O estilo também ensina desarmes e defesas contra desarmes, e como lutar com qualquer uma das mãos — na verdade, alguns praticantes aprendem a lutar com duas rapieiras simultaneamente. Técnicas desarmadas não fazem parte do estilo. O diestro derrota seus inimigos usando sua lâmina, não em uma luta agarrada.

Num jogo cinematográfico, a sensibilidade e o equilíbrio do diestro sugerem diversas habilidades especiais. O estilo também é adequado para Mestre de Armas (Rapieira). Os praticantes cinematográficos *não serão* esgrimistas chamativos como os dos filmes. Em vez disso, eles serão extremamente serenos, impassíveis e imperturbáveis diante do inimigo.

Perícias: Matemática/NT2 (Pura); Perícia Abrangente (Filosofia Natural); Rapieira.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Rapieira/Pescoço); Ataque Direcionado (GdP de Rapieira/Rosto); Ataque Direcionado (GdP de Rapieira/Órgãos Vitais); Conservar a Arma (Rapieira); Contra-Ataque (Rapieira); Desarmar (Rapieira); Fintar (Rapieira); Reter Arma (Rapieira).

Perícias Cinematográficas: Aparar Precognitivo; Força Mental; Lutar às Cegas; Passos Leves.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Rapieira); Defesa contra Duas Armas (Rapieira); Gravação de Iniciais (Rapieira).

Qualidades: Pés Firmes (Irregular); Resistência do Chi (Kiai); Treino em Armas na Mão Inábil (Rapieira).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Rapieira); Fleuma; Mestre de Armas (Rapieira); Noção do Perigo; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Código de Honra (Espanhol); Excesso de Confiança.

Perícias: Adaga de Esgrima; Arte ou Esporte de Rapieira; Capa; Filosofia (Hermética); Linguagem Corporal; Trato Social.

Qualidades: Vínculo com Arma.

Escola Francesa de Transição

4 pontos

Grças à pólvora, a popularidade das armaduras continuou a diminuir nos anos seguintes ao aparecimento da Escola Italiana (págs. 164–165). Armas pesadas perfurantes, por sua vez, também se tornaram menos comuns. As rapieiras da época capitalizaram a prevalência de armas e armaduras leves, tornando-se mais curtas e mais leves.

Na França, um estilo de esgrima logo surgiu para tirar vantagem disso. O apogeu desta “Escola Francesa de Transição” foi entre 1640 e 1720 — um período conhecido hoje como a Era de Transição — quando os esgrimistas a consideravam amplamente como uma forma superior de usar uma rapieira. Seus mestres ensinaram que a espada por si só era a base tanto do ataque quanto da defesa, e eliminaram as armas defensivas, como a capa e adaga de esgrima. Sua importância desapareceu com o desenvolvimento do

Esgrima Esportiva

A esgrima esportiva elimina em grande parte os movimentos que são perigosos para o oponente. O objetivo é testar a habilidade — e não matar o adversário — para que os estilos esportivos favoreçam a segurança e a estrutura em detrimento da violência da esgrima de combate. Por exemplo, os esgrimistas raramente usam suas armas em balanço; até mesmo os cortes de sabre são acionados por movimentos no pulso e nos dedos, não pelo quadril e pelo ombro, tornando-os mais rápidos, mas reduzindo as chances de lesões. As partidas acontecem em uma pista e enfatizam o movimento linear... ao contrário dos duelos do passado, que aconteciam onde quer que a honra exigisse. Distinguindo ainda mais a esgrima esportiva do combate estão regras como “direito de passagem” e “prioridade”, que determinam quais acertos contam e qual esgrimista pode atacar, e de que maneira.

Em termos de jogo, esgrimistas esportivos não usam a opção Forte para o Ataque Total ou Ataque Dedicado. As versões Determinado, Fintar e Longo são bastante comuns, entretanto. As opções de combate Ataque Enganoso e Riposta também são amplamente utilizadas.

Esgrimistas esportivos cinematográficos não estão sujeitos a essas restrições. O Mestre deve permitir que tais PdJs aprendam perícias de combate e de Esporte de Combate, e dar-lhes acesso a toda a gama de manobras e opções de combate. Suas técnicas devem funcionar tão bem na batalha quanto na pista.

Abaixo estão vários estilos de esgrima esportiva. O *Schläger* é menos comum que os outros e usa uma lâmina nua; lesão determina o vencedor.

Épée

3 pontos

A Épée usa uma versão esportiva da rapieira. Apenas ataques de estocada podem pontuar, mas o corpo inteiro é um alvo válido. Não se aplicam regras de “direito de passagem”.

Perícias: Esporte de Rapieira; Jogos de Entretenimento (Esgrima com Épée).

Técnicas: Contra-Ataque (Esporte de Rapieira); Fintar (Esporte de Rapieira).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Rapieira).

Florete

3 pontos

O florete (pág. 215) foi desenvolvido no final do século XIX como uma lâmina de prática. Os esgrimistas da Épée muitas vezes aprendem o Florete como uma introdução à esgrima, mas ele é um esporte completo por si só. O único alvo válido

no Florete é o tronco. As estocadas só contam se você tiver “direito de passagem”, que dura desde o início do seu ataque até que seu oponente consiga aparar e aplicar uma riposta com sucesso, dando-lhe o direito de passagem.

Perícias: Esporte de Terçado; Jogos de Entretenimento (Esgrima com Florete).

Técnicas: Contra-Ataque (Esporte de Terçado); Fintar (Esporte de Terçado).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Terçado).

Sabre

3 pontos

A esgrima de sabre foi desenvolvida a partir da prática da espada de cavalaria. Como os ataques que acusam dano por corte são muito eficazes a cavalo, o Sabre inclui cortes e estocadas. Os alvos válidos são o corpo acima da linha da cintura. O “direito de passagem” se aplica ao Sabre assim como ao Florete.

Perícias: Esporte de Sabre; Jogos de Entretenimento (Esgrima com Sabre).

Técnicas: Contra-Ataque (Esporte de Sabre); Fintar (Esporte de Sabre).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Sabre).

Schläger

3 pontos

O *Schläger* (ou *Mensur*) é a forma de esgrima “acadêmica” usada como teste de qualidade pessoal pelas fraternidades alemãs desde o final do século XVIII. Ainda tem seus adeptos. Ele usa o *mensurschläger* (pág. 222), uma espada de ponta afiada. Os participantes usam óculos de proteção e envolvem a cabeça e o pescoço para prevenir ferimentos graves. Eles então trocam Ataques Defensivos, cortando o rosto — o único alvo válido — até que alguém seja cortado profundamente o suficiente para sangrar. Isso frequentemente deixa cicatrizes, e alguns lutadores participam expressamente para ganhar uma cicatriz de duelo como um símbolo de honra!

Perícias: Esporte de Espadas de Lâmina Larga; Jogos de Entretenimento (Esgrima com *Schläger*).

Técnicas: Ataque Direcionado (Corte de Espadas de Lâmina Larga/Rosto); Fintar (Esporte de Espadas de Lâmina Larga).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Espadas de Lâmina Larga).

Desvantagens: Características Distintas (Cicatrizes).

terçado no início do século XVIII e o surgimento de escolas que a favoreciam (veja *Terçado Francês*, pág. 167).

Um esgrimista desse estilo *geralmente* começa a luta na defensiva. Ele prefere Avaliar e Aguardar até que ele apare e crie uma abertura, e então abre sua própria ofensiva com um Contra-Ataque. Ataques Enganosos são comuns, normalmente na forma de deslizar ao longo da lâmina do oponente. No entanto, o espadachim também pode tentar ataques extremamente agressivos (e

arriscados!), como um Ataque Total (Longo) terminando em agachado — uma estocada no chão — para atacar um inimigo distante, ou um Ataque Dedicado (Determinado) em duas etapas para pressionar um adversário que está recuando.

Mestres cinematográficos deste estilo são muito parecidos com os do estilo Terçado Francês. Eles são altamente móveis, tentando técnicas acrobáticas, grandes saltos e estocadas fantásticas. Altos valores em DX, Velocidade Básica, e Acrobacia são comuns, e

Equilíbrio Perfeito é extremamente útil para correr ao longo do corrimão e pousar após se balançar pendurado no lustre!

Historicamente, este estilo deu igual peso à elegância de execução e à eficácia da técnica, e alguns mestres ensinaram métodos que eram mais artísticos do que práticos. Para estes, elimine a Rapieira, mas mantenha o Arte de Rapieira. Tais *salons* eram ótimos lugares para aprender técnicas secretas (pág. 86) e técnicas inúteis (pág. 95). A maioria das escolas levava seu treinamento a sério e preparava os alunos para duelos mortais.

Perícias: Arte de Rapieira; Jogos de Entretenimento (Esporte de Rapieira); Rapieira.

Técnicas: Combate Corporal (Rapieira); Conservar a Arma (Rapieira); Contra-Ataque (Rapieira); Desarmar (Rapieira); Fintar (Rapieira); Reter Arma (Rapieira).

Perícias Cinematográficas: Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Estocada Aérea (Rapieira); Gravação de Iniciais (Rapieira).

Características Opcionais

Características Secundárias: Velocidade Básica aumentada.

Vantagens: Aparar Ampliado (Rapieira); Equilíbrio Perfeito; Riqueza; Status.

Desvantagens: Código de Honra (Cavalheiros); Excesso de Confiança; Fantasias (“Meu estilo é inerentemente superior a todos os outros.”).

Perícias: Acrobacia; Adaga de Esgrima; Arte de Escudo (Broquel); Arte de Espada de Duas Mãos; Espadas de Lâmina Larga; Salto; Trato Social.

O que foi? Deem-me aqui a minha espada!

– Capuleto, *Romeu e Julieta*

Terçado Francês

4 pontos

O Terçado Francês (também encontrado como Espadim) representou o ápice da corrida armamentista da esgrima. À medida que os esgrimistas colocavam cada vez mais ênfase na riposta, eles procuravam lâminas cada vez mais curtas para lhes proporcionar maior velocidade e capacidade de manobra. O resultado foi o terçado: uma lâmina curta e rígida de estocada. O estilo de esgrima correspondente tornou-se uma arte marcial de cavalheiros, tendo a riposta e a forma elegante como seus valores fundamentais. Os proponentes alegaram que suas técnicas defensivas se aplicavam a todos os combates — não apenas à esgrima com espadins. Tais afirmações assemelham-se às de um “estilo supremo” (veja *Estilos Supremos*, pág. 144). Em um jogo cinematográfico, a esgrima com espadins pode de fato conter todos os segredos do combate!

A tática característica do Terçado Francês é a Riposta (pág. 125): uma defesa e contra-ataque “de uma só vez”. Desarmes também são rotineiros; um praticante pode aparar a lâmina de seu inimigo, tirá-la de suas mãos e então despachar sua vítima

desarmada. Alguns lutadores até tentam fazer isso como um Ataque Total (Duplo) — mas se fracassar, o pretenso predador provavelmente acabará como uma presa. Esgrimistas de terçado costumam usar o Ataque Total (Longo) para atacar um inimigo distante, normalmente com uma estocada, mas ocasionalmente fazendo um Corte com a Ponta (pág. 111). Alunos avançados aprendem a agarrar, mas o objetivo é sempre desviar o ataque do oponente e perfurá-lo.

Os mestres cinematográficos desse estilo são fluidos, elegantes e acrobáticos. As perícias Saltar e Acrobacia são tão comuns quanto o Aparar Ampliado. Espadachins podem se balançar em candelabros, deslizar pelos corrimãos e desarmar meia dúzia de inimigos com um único golpe de lâmina. Eles são incrivelmente rápidos e ágeis, e capazes de usar suas prodigiosas habilidades defensivas com qualquer arma. Altos valores em DX e Velocidade Básica são obrigatórios!

Este estilo foi comum desde o início do século 18 até cerca de 1830. Sua principal arma era o terçado, mas ainda se esperava que os mestres treinassem os alunos no sabre de cavalaria e às vezes no sabre de abordagem. A esgrima com terçado era significativamente mais artística do que os estilos de rapieira que substituiu. Embora fosse uma arte marcial funcional, muitos estudantes aprendiam uma forma excessivamente artística... ainda assim, acreditavam em sua total invencibilidade. Tais estudantes muitas vezes conheceriam técnicas secretas (pág. 86) ou técnicas inúteis (pág. 95).

Perícias: Arte de Terçado; Jogos de Entretenimento (Esgrima Esportiva); Terçado.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Terçado/Órgãos Vitais); Combate Corporal (Terçado); Conservar a Arma (Terçado); Desarmar (Terçado); Fintar (Terçado); Reter Arma (Terçado).

Perícias Cinematográficas: Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Desarme Grandioso (Terçado); Estocada Aérea (Terçado); Gravação de Iniciais (Terçado).

Qualidades: Guardar Rápido (Espada); Trocar Rápido (Terçado).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Todas); Equilíbrio Perfeito; Riqueza; Status.

Desvantagens: Código de Honra (Cavalheiros); Excesso de Confiança; Fantasias (“Meu estilo é inerentemente superior a todos os outros”).

Perícias: Acrobacia; Adaga de Esgrima; Arte de Adaga de Esgrima; Arte de Bastão; Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas Curtas; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Cavalgar (Cavalo); Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Luta Greco-Romana; Salto; Trato Social.

FURUSIYYA

5 pontos

A Furusiyya era o estilo de equitação de combate dos mamelucos, soldados escravizados treinados desde a infância. Ele evoluiu a partir de táticas anteriores amplamente utilizadas pelos exércitos muçulmanos. Os manuais sobreviventes do século 13 detalham a versão mameluca, mas os pesquisadores acreditam que a Furusiyya era essencialmente idêntica em todo o mundo islâmico. Os praticantes da Furusiyya — tal como os seus contemporâneos, os cavaleiros de elite da Europa — consideravam as suas habilidades de combate uma bela arte. Nem todos os guerreiros muçulmanos recebiam um treinamento tão extenso, mas suas perícias básicas eram semelhantes.

Ao contrário do antigo mito, os cavaleiros islâmicos usavam armaduras — às vezes mais do que os seus oponentes cristãos. No entanto, o treinamento e as táticas da Furusiyya os prepararam melhor para o papel da cavalaria leve. O estilo dependia muito do arco e da lança segurados com as duas mãos, embora os lutadores usassem o escudo pequeno em combates de curta distância. As armas da Furusiyya também incluíam itens exóticos como sífoes de fogo, granadas de nafta e bestas que lançavam coquetéis molotov primitivos. Como muitas armas exóticas, tais coisas eram provavelmente menos eficazes que arcos e lanças (ou então *todos* as teriam usado!). Em uma campanha cinematográfica, porém, o Mestre deveria permitir que os praticantes usassem esses dispositivos com bons resultados.

Aqueles treinados em Furusiyya aprendem um estilo de combate rápido e fluido. Eles mantêm distância do inimigo e enfrentam o adversário apenas em terreno de sua escolha. Montados, eles alternam entre disparar flechas e atacar com a lança. O arco sempre precede a lança contra oponentes preparados e não feridos. Ao aproximar o combate com a lança, os praticantes usam Avaliar para procurar uma abertura. O ataque em si é feito com as duas mãos e por cima — geralmente um Ataque Dedicado (Forte) ou um Ataque Total (Forte).

Os lutadores de Furusiyya também usam a espada larga, enfatizando o golpe por corte. Alguns usam duas espadas em estilo de lâmina dupla. Isso é apenas um tanto cinematográfico. Mesmo em um jogo *realista*, é possível usar uma lâmina para a Batida (pág. 103) e a outra para desferir um golpe como parte de um Ataque com Duas Armas.

Praticantes cinematográficos rotineiramente brandem duas espadas, lançam golpes de lança devastadores e fazem incríveis tiros de arco de longa distância a cavalo. As histórias lendárias dos guerreiros com treinamento na Furusiyya enfatizam sua velocidade e precisão, não habilidades míticas. Arqueiro Heroico é muito apropriado.

Os mamelucos do Egito praticaram Furusiyya até o início do século XIX; a cavalaria mameluca lutou contra Napoleão na Batalha das Pirâmides. Seu apogeu foi durante as Cruzadas do século XIII. Encontrar um professor Furusiyya não deve ser difícil para PdJs muçulmanos. Os guerreiros não-islâmicos provavelmente não terão essa sorte... embora alguns auxiliares dos exércitos cruzados — os *turcopolos*, em sua maioria cristãos, e nascidos localmente — tenham sido treinados para lutar da mesma maneira.

Perícias: Arco; Cavalgar (Cavalo); Espadas de Lâmina Larga; Lança.

Técnicas: Arquearia Montada; Ataque Direcionado (GdP de Lança/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GeB de Espadas de Lâmina Larga/Pescoço); Cavalgar com Mãos Livres; Cavalgar em Combate; Montar em um Salto; Treinamento de Cavalaria (Espadas de Lâmina Larga ou Lança).

Perícias Cinematográficas: Arqueiro Zen.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Espadas de Lâmina Larga).

Qualidades: Treino em Armas na Mão Inábil (Espadas de Lâmina Larga); Arco Forte; Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Todas); Arqueiro Heroico.

Desvantagens: Doutrinas Religiosas; Excesso de Confiança; Impulsividade.

Perícias: Adestramento de Animais; Arremesso; Besta; Briga; Escudo; Maça/Machado; Projeto de Líquidos (Lança-Chamas); Sacar Rápido (Flecha).

HAPKIDÔ

5 pontos

O Hapkidô (“Caminho do Poder Coordenado”) é uma arte marcial coreana desenvolvida durante a década de 1950. Seu fundador aprendeu Aikijutsu (pág. 149) no Japão e o combinou com Judô (págs. 172–173) e artes marciais coreanas ao voltar para casa. Mais tarde, um de seus alunos nomeou o estilo resultante. O Hapkidô incorpora golpes, arremessos e chaves de articulações, bem como treinamento com armas para estudantes avançados. Ele usa um sistema de faixas coloridas semelhante ao do Tae Kwon Do (pág. 201). Apesar das suas origens recentes, o estilo espalhou-se rapidamente; não é difícil encontrar uma escola de Hapkidô na Coreia, Europa ou América do Norte.

Três princípios centrais guiam a metodologia do Hapkidô. O Princípio do Círculo afirma que todas as técnicas são redondas e cíclicas, cada uma alimentando-se dos resultados da anterior. O Princípio do Rio diz que o estilo deve estar em conformidade com as circunstâncias, mas libertar o poder de forma repentina, como um rio. O Princípio da Influência afirma que o artista marcial deve usar movimentos que influenciem seu oponente para dar respostas que ele possa antecipar e contra-atacar. A ideia é fazer com que o *adversário* faça a maior parte do trabalho que leva à sua derrota.

Os praticantes usam chaves, arremessos, e golpes, separadamente e em combinação. Frequentemente, eles deixam o oponente atacar primeiro, neutralizam seu ataque, e depois o contra-atacam. Um contra-ataque a um chute alto pode ser um Agarrar Perna seguido de uma Rasteira ou uma derrubada; um contra-ataque a um soco pode ser um aparar seguido por uma Chave de Nraço e/ou um Arremesso do Judô. O artista marcial às vezes acompanha a vítima de um arremesso até o chão para aplicar-lhe um Mata-Leão. Também é comum misturar chutes e socos; por exemplo, depois de uma Chave de Braço e antes de um Arremesso do Judô. O Hapkidô também inclui técnicas espetaculares de chute: voadoras, chutes desferidos a partir de posição ajoelhada em um inimigo atrás, e chutes altos. Muitos deles seguem uma Chave de Braço bem-sucedido, para garantir que o alvo não será capaz de se defender com eficácia.

As armas do Hapkidô incluem o bastão curto, a espada (geralmente um bokken) e o jutte. Muitos mestres reservam o treinamento nessas armas para alunos de nível mais alto. No entanto, mesmo os iniciantes aprendem as *defesas* contra essas armas.

O Hapkidô é jovem, mas como muitas artes reivindica uma herança que inclui estilos antigos. As perícias e técnicas cinematográficas abaixo são aquelas que correspondem às lendas dessas artes marciais “ancestrais”, bem como às histórias que cercam o fundador do estilo e seus alunos mais importantes. Diz-se que os mestres têm grande controle de suas mentes — e às vezes das de seus alunos, mesmo a grandes distâncias...

Perícias: Caratê; Esporte de Caratê; Judô; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Agarrar Perna; Chave de Braço; Chave de Cabeça; Chave de Perna; Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Mata-Leão; Queda; Rasteira (Judô ou Caratê); Voadora.

Perícias Cinematográficas: Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe; Voadora Aérea.

Qualidades: Chute Para Trás é possível a partir de uma posição ajoelhada sem a penalidade pela posição.

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Coreano); Talento para Telepatia.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Bastão; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Jitte/Sai.

HOPLOMAQUIA

5 pontos

A Hoplomaquia era o estilo de combate armado das antigas cidades-estado gregas. A maioria dos cidadãos aprendeu apenas a lança e o escudo, mas os guerreiros mais dedicados estudaram toda a arte. O estilo sobreviveu aos exércitos de cidadãos, e era comum entre soldados profissionais e mercenários. Para um estilo anterior adequado para guerreiros gregos “heroicos”, consulte *Luta com Lança Heroica* (pág. 198).

Hoplomachoi (hoplômacos, como eram conhecidos os praticantes) lideram com seu escudo médio, muitas vezes estendido em um ângulo na frente do corpo ou mesmo horizontalmente, com a borda apontada para o inimigo. Eles usam golpes com escudo, Batidas (pág. 103) com o escudo e empurrões para tornar o inimigo mais vulnerável antes de trazer a lança para o combate. Os alvos favoritos da lança são o pescoço e o rosto menos protegidos. Defensivamente, os praticantes preferem bloquear com o escudo em vez de aparar com a lança. De perto, os hoplômacos fazem uso agressivo da ponta da lança com pontas ou recorrem a uma espada — normalmente uma espada curta, mas ocasionalmente uma espada larga. Uma tática comum é agarrar um adversário para enfiar a espada ou o espigão nele.

Os praticantes da Hoplomaquia frequentemente atuavam como professores, oferecendo seus serviços a jovens que buscavam treinamento no estilo, bem como em estilos de combate desarmado; veja *Panocrácio* (pág. 194) e *Boxe da Grécia Antiga* (pág. 153). A sociedade grega estava dividida quanto ao seu status: alguns os consideravam essenciais para a força militar de uma cidade, enquanto outros os consideravam homens perigosos de moral duvidosa. De fato, vários filósofos argumentaram que este tipo de treino era prejudicial para um soldado porque lhe ensinava a se defender em vez de confiar nos seus camaradas numa linha de batalha firme. Qualquer que fosse a opinião predominante, não seria difícil encontrar um professor na Grécia antiga.

Perícias: Escudo; Espadas Curtas; Lança; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Lança/Face); Ataque Direcionado (GdP de Lança/Pescoço); Combate Corporal (Espadas Curtas); Fintar (Escudo); Golpe Rodopiante (Lança).

Perícias Cinematográficas: Desviar, usada com escudo; Postura Imóvel.

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Lança); Trabalho em Equipe (Hoplomaquia); Treinamento Naval, para *epibatai* de elite, ou marinheiros, a bordo de trirremes.

Características Opcionais

Vantagens: Bloqueio Ampliado; Familiaridade Cultural (Grécia Antiga); Idioma (Grego Antigo); Reflexos em Combate.



Jutte

Desvantagens: Dever (Pólis); Reputação (Homem perigoso de moral duvidosa); Senso do Dever (Pólis).

Perícias: Boxe; Briga; Corrida; Espadas de Lâmina Larga; Perícias de Passatempo (Proezas de Força).

HSING I CHUAN

3 pontos

O Hsing I Chuan (lê-se Xing Yi Quan, também conhecido como *Hsing-yi* ou *Xingyichuan*) é um dos três principais estilos “interiores” ou taoístas da China. Ao contrário de suas artes irmãs Pa Kua Chuan (pág. 193) e Tai Chi Chuan (págs. 201–202), o Hsing I Chuan é linear e direto. Pesquisas modernas rastreiam suas origens até um professor de Xangai, em meados do século XVII, que o desenvolveu a partir de técnicas de lança. No entanto, a lenda atribui a sua invenção ao General Yue Fei da Dinastia Song (960–1127), que o criou como um estilo para oficiais do exército. Supostamente, os mestres transmitiram a arte em segredo até meados de 1600, quando ela se tornou amplamente conhecida.

O Hsing I Chuan é organizado em torno de cinco “punhos” (golpes) e 12 estilos animais. Os punhos são nomeados de acordo com os cinco elementos taoístas tradicionais e o tipo de golpe usado: água (“perfurar”), madeira (“penetrar”), terra (“cruzar”), metal (“dividir”) e fogo (“golpear”). Este foco nos golpes torna Hsing I Chuan incomum para um estilo “interior”. O estilo é linear e depende de posturas muito firmes; lutadores de Hsing I Chuan são famosos por serem difíceis de deslocar. O praticante relaxa o corpo até o último instante, quando fica tenso para golpear, defender ou arremessar. No treinamento, as formas são menos comuns do que os exercícios para duas pessoas que visam ensinar a sensação adequada de combate.

O Hsing I Chuan é uma arte marcial ofensiva. Sua postura normal é compacta, voltada para o adversário, e mantém as mãos levantadas para defender os órgãos vitais e o rosto. Os praticantes procuram atacar primeiro. Se não for possível, ele tenta evitar o ataque do inimigo e então lança um contra-ataque esmagador contra o movimento do agressor. Os métodos mais comuns para fazer isso são a técnica de Contra-Ataque e a opção Riposta (pág. 125). Acompanhamentos típicos das tentativas de aparar incluem Golpe Exótico com a Mão (geralmente visando o tronco), Rasteira e Chave de Braço.

Hsing I Chuan usa mais as mãos do que os pés, e os chutes são incomuns. O estilo também favorece ataques incapacitantes e mortais em vez de arremessos e chaves meramente dolorosos. Depois de ferir um inimigo com uma chave, um praticante de Hsing I Chuan solta a pegada para liberar ambas as mãos para a defesa. Os praticantes tendem a favorecer um ataque único e poderoso em vez de ataques múltiplos; fazer diretamente um Ataque ou Ataque Dedicado (Forte) é comum, apenas raramente com a opção Golpe Rápido.



O Hsing I Chuan anteriormente usava muitas armas, incluindo a lança, o bastão, várias espadas afiadas, a espada com gancho e a alabarda. As escolas modernas muitas vezes omitem o treinamento com armas. Porém, estudantes avançados às vezes ainda aprendem essas armas tradicionais.

Diz-se que mestres cinematográficos de Hsing I Chuan ficam imóveis depois de assumirem uma postura, são capazes de derrotar inimigos com um grito e são capazes de sentir o perigo à medida que ele se aproxima. Eles muitas vezes aperfeiçoam o Golpe Poderoso para desferir golpes devastadores.

Hsing I Chuan e Pa Kua Chuan compartilham uma história. Antigos mestres dessas artes tornaram-se amigos e trocaram técnicas e formas. Os alunos de um estilo geralmente treinam no outro, e algumas modalidades de cada escola são amálgamas de ambos. As escolas Hsing I Chuan não são comuns, mas existem instrutores em todo o mundo.

Perícias: Caratê; Judô.

Técnicas: Calçada de Perna; Chave de Braço; Contra-Ataque (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Rasteira (Judô ou Caratê).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado; Defesa Cronometrada; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Pa Kua Chuan); Adaptação de Técnica (Contra-Ataque).

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Aparar Ampliado (Mãos Nuas); Noção do Perigo.

Desvantagens: Sanguinolência.

Perícias: Armas de Haste; Bastão; Controle de Respiração; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Lança; Trato Social (Dojo).

HWA RANG DO

5 pontos

O Hwa Rang Do (HRD) é uma arte coreana ligada às técnicas de luta e cura dos Hwarang (pág. 10). Diz-se que se originou de um *yang kwan* (“duro e suave juntos”), habilidades marciais influenciadas por 1.500 anos de história coreana. O estilo moderno conhecido como Hwa Rang Do foi fundado em Seul em 1960, pelo Dr. Joo Bang Lee. Não é apenas um estilo de luta; os alunos faixa preta aprendem cura e filosofia e estudam chi e meditação intensamente. O HRD é mais comum nos EUA, na Coreia do Sul e na Europa, mas existem escolas em todo o mundo.

Hwa Rang Do combina golpes e luta agarrada, e mistura essas técnicas desarmadas com treino com armas. Os golpes são lineares e circulares. A parte agarrada inclui arremessos e submissões, muitas vezes em conjunto com a ativação de pontos de pressão.

Os praticantes de Hwa Rang Do preferem abrir a luta com socos e chutes na tentativa de incapacitar ou ferir o inimigo. O chute rodopiante é um dos movimentos característicos do estilo e é executado saltando, em pé, ajoelhado e como uma rasteira — na maioria das vezes como um Ataque Dedicado (Determinado). Depois de ferir seu oponente ou aparar com sucesso um ataque, o praticante do HRD se aproxima para agarrar, buscando finalizar a luta com uma Chave de Braço, Arremesso do Judô, derrubada ou

Exterior vs. Interior Duro vs. Suave

Os artistas marciais frequentemente distinguem entre estilos “exteriores” e “interiores”. As artes exteriores enfatizam o desempenho física e ataques fortes. As interiores enfatizam o desenvolvimento espiritual e, às vezes, têm bases filosóficas profundas (por exemplo, no Taoísmo ou no Budismo). Esta distinção teve origem na China, que tradicionalmente classificava as artes marciais nas escolas Wudong (estilos baseados no Taoísmo, como Hsing I Chuan, Pa Kua Chuan e Tai Chi Chuan), que eram consideradas “interiores”, e nas escolas Shaolin (demaís estilos chineses), que foram identificados como “exteriores”.

Outra forma comum de classificar as artes marciais é chamá-las de “duras” ou “suaves”. Os estilos duros são aqueles que enfrentam força com força em um esforço para dominar o oponente, enquanto os suaves são aqueles que se submetem à agressão e tentam redirecionar a força do inimigo. Diante de um atacante, uma escola dura defende e depois contra-ataca — ou mesmo toma a iniciativa e tenta derrotar o inimigo antes que ele possa atacar. Um praticante suave procura evitar o confronto e responde com um arremesso, calço, ou chave se for atacado.

A divisão “exterior vs. interior” é mais lendária do que real. Um estilo exterior pode aconselhar o desenvolvimento espiritual; por exemplo, Kenjutsu Nito Ryu (pág. 178) é solidamente exterior, mas seu criador escreveu uma obra profundamente filosófica sobre as artes marciais: *O Livro dos Cinco Anéis*. A dicotomia “duro vs. suave” é idealizada de forma semelhante; poucos estilos “duros” não possuem aparar e retirada “suaves”. E embora os estilos exteriores *tendam* a ser duros, e os interiores *tendam* a ser suaves, isso não é universal. O Hsing I Chuan (págs. 169–170) é duro e interior, enquanto o Judô (págs. 172–173) e a Luta Livre (págs. 188–190) são suaves e exteriores. Uma única arte pode ter elementos de cada uma destas quatro categorias!

Hoje, esses termos descrevem a metodologia de um estilo mais do que qualquer outra coisa. “Duro” é outra maneira de dizer que a arte faz uso intenso de golpes (perícias Boxe, Briga, Caratê, Armas de Combate Corpo a Corpo), como exemplificado por Boxe (págs. 152–153), Caratê (págs. 154–156), Jeet Kune Do (págs. 171–172), Wing Chun (págs. 205–206), e a maioria dos estilos armados. “Suave” sugere preferência pela luta agarrada (perícias Judô, Luta Greco-Romana, e Sumô); Aikidô (pág. 149), Chin Na (págs. 157–158), Pa Kua Chuan (pág. 193) e Tai Chi Chuan (págs. 201–202) são bons exemplos. “Exterior” e “interior” são usados da mesma forma por todos, exceto pelos puristas.

estrangulamento. Os lutadores treinam para se mover suavemente dentro e fora do alcance da luta agarrada, usando golpes e agarres de forma intercambiável.

Mesmo os alunos de baixa graduação aprendem armas; PdJs que estudam HRD devem começar a comprar perícias com armas desde o início. As armas padrão são o *sang-jyel-bong* (nunchaku), bastão, lança, espada larga, faca e bastão curto. O treinamento opcional com armas é extenso e inclui bordão curto e arco. As escolas de HRD também incentivam o treinamento paralelo em *Kumdo* (Kendô Coreano — use as regras para *Kendô*, pág. 179). Em níveis avançados, o treinamento com armas mistura derrubadas, rasteiras, e golpes.

O Hwa Rang Do possui um grande conjunto de habilidades lendárias. O extenso estudo do chi e a prática de proezas baseadas no chi o tornam especialmente poderoso em uma campanha cinematográfica. As lendas atribuem poderes de controle do corpo e da mente, telepatia e técnicas secretas de pontos de pressão aos mestres — e notam que o treinamento em tais assuntos faz parte do currículo dos faixas pretas de alto nível até hoje.

Perícias: Caratê; Esporte de Caratê; Judô; Trato Social (Dojo).
Técnicas: Chave de Braço; Chave de Cabeça; Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Contra-Ataque (Caratê); Desarmar (Judô); Golpe Exótico com as Mãos; Queda; Rasteira (Caratê); Voadora.

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Chute Rodopiante não sofre penalidade de posição; Resistência do Chi (Qualquer); Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Idioma (Coreano); Talento para Telepatia.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Arte de Caratê; Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Arte de Judô; Bastão; Controle de Respiração; Espadas Curtas; Faca; Lança; Mangual; Medicina Alternativa; Meditação; Primeiros Socorros; Terçado.

JEET KUNE DO

3 pontos

Em 1967, Bruce Lee (págs. 24–25) fundou o Jeet Kune Do (JKD) na Califórnia. Ele acolhia todos os alunos que pudessem atender aos seus altos padrões de treinamento. Ao descrever sua arte, Lee disse: “O Jeet Kune Do é um processo, não um objetivo; um meio, mas não um fim, um movimento constante em vez de um padrão estático estabelecido”. Em outras palavras, Lee não considerava JKD um estilo — embora isso não impedisse que a ficção, o cinema e as escolas o representassem como tal após sua morte. O JKD é ensinado em todo o mundo hoje. A forma *como* é ensinado varia muito; veja *O Tao do Jeet Kune Do* (quadro ao lado).

O Jeet Kune Do rejeita as considerações estéticas e espirituais das artes tradicionais. Lee acreditava que esses estilos eram incompletos e restritivos e colocavam muita ênfase em padrões definidos. O JKD enfatiza a espontaneidade; é um conjunto de ferramentas para projetar uma resposta flexível a *qualquer* situação violenta. Qualquer coisa que funcione é aceitável: agarrar, arremessar, golpear, torcer as orelhas, morder. O JKD favorece o ataque direto e o contra-ataque instantâneo em vez das abordagens tradicionais de “defesa e contra-ataque”. Também exige um rigoroso treinamento físico — herança da obsessão do seu fundador pela aptidão física, e das grandes exigências que a sua arte impõe aos seus praticantes.

Os lutadores do Jeet Kune Do normalmente colocam seu “lado de poder” (mão dominante) para frente. Isto é o oposto do que a maioria dos estilos aconselha, incluindo o Boxe. A ênfase está no ataque, mesmo quando na defensiva; a técnica Contra-Ataque e a opção Riposta (pág. 125) são táticas favoritas. Ataques Enganosos combinados com fintas também são comuns, já que Lee acreditava muito no “ataque indireto progressivo”: lançar uma série de golpes e usar cada ataque para abrir uma abertura para o próximo. Os praticantes de JKD miram chutes nas pernas para derrubar o oponente e golpes com as mãos nos olhos, rosto, órgãos vitais e virilha.

Se JKD tem um ataque característico, é a “rajada direta”. Ela começa com um soco direto frontal apoiado com todo o peso do corpo do atacante — geralmente um Ataque Dedicado. É frequentemente usada para interceptar um ataque (veja *Interromper Acertos*, pág. 97). O golpe inicial é então seguido por uma série de Golpes Rápidos para perturbar e dominar a vítima.

Lee criou o JKD a partir de vários estilos. Ele se baseia muito no Wing Chun (págs. 205–206), e também no Boxe (págs. 152–153), Escrima (págs. 163–164), esgrima, outros estilos de kung fu e na extensa experiência e experimentação do próprio Lee. Ele adicionou

chutes altos espetaculares para impacto cinematográfico, mas usou principalmente chutes baixos na prática. A filosofia central do JKD era a redução — não a adição. Lee testou muitas técnicas de outras artes, mas manteve apenas um núcleo restrito de técnicas amplamente úteis. Os lutadores do JKD não têm uma ampla gama de técnicas, mas uma extensa gama de aplicações para o pequeno conjunto que praticam. Reconhecendo a natureza despojada de sua arte, Lee às vezes se referia ao JKD como “luta científica de rua”.

O Tao do Jeet Kune Do

O Jeet Kune Do (JKD) é uma arte em evolução. O próprio Bruce Lee sentia que não se tratava de um estilo, mas um de um processo. Ele acreditava que até mesmo ter *dado o nome* de JKD poderia ter sido um erro — tornava mais fácil confundir seu processo de exploração com um resultado final.

Embora Lee não fosse a favor da estagnação nas artes marciais, ele acreditava que havia reduzido seu estilo de luta a um núcleo de técnicas simples e úteis, aplicáveis a todos os seres humanos. No entanto, ele também sentia que as artes marciais eram uma questão de “expressar-se honestamente” e que cada pessoa teria que aprender sobre si mesma através das artes — e não simplesmente estudar o caminho de outo. Sua aprovação paradoxal tanto da necessidade individual de explorar e aprender *quanto* da ideia de que todos os humanos têm as mesmas ferramentas para lutar levou o JKD a se desenvolver em dois caminhos diferentes após sua morte.

Algumas escolas ensinam um currículo bastante rígido na tentativa de corresponder ao estilo de Lee como era na época de de sua morte. Eles acreditam que não se deve descartar a experiência, os ensinamentos e o conhecimento de Lee em favor de novos desenvolvimentos. Outras escolas adicionam e subtraem intensamente do JKD e sustentam que a verdadeira lição do JKD é que ele deve continuar a crescer. Ironicamente, *ambos* os tipos de escolas frequentemente acrescentaram técnicas e habilidades adicionais ao currículo do JKD, enquanto Lee via o JKD como um processo de subtração — como um escultor removendo o que é desnecessário para representar seu assunto.

Com a permissão do Mestre, os jogadores devem ser capazes de adicionar ou subtrair as técnicas listadas em *Jeet Kune Do* (pág. 171–172) para representar o currículo de sua escola. Combinações de JKD/Escrima e JKD/estilo agarrado são especialmente comuns. Outras escolas podem ensinar outro estilo, mas importar algumas ferramentas ou técnicas do JKD e usar o nome JKD. Essas escolas deveriam simplesmente adicionar Adaptação de Estilo (JKD) ao seu estilo principal; eles não ensinam a versão completa do JKD.

Embora Lee tenha demonstrado sua habilidade com armas no cinema, o JKD é uma arte marcial desarmada. No entanto, algumas escolas oferecem treinamento com armas — e os clones cinematográficos de Bruce Lee devem possuir inúmeras perícias com armas para melhor corresponder às suas façanhas no cinema! Lee também gostava do *tameshiwari*, ou quebra, mas considerava isso uma façanha divertida e não uma habilidade de combate. O JKD é um estilo de combate. Não existe uma versão esportiva, embora Lee tenha escolhido seus movimentos no set tanto pela aparência quanto pelo quão bem funcionariam em uma luta.

Lee tinha pouca consideração pelos poderes especiais que alguns mestres tradicionais das artes marciais alegavam ter. Isso não impediu que admiradores lhe atribuísem tais habilidades — resultado de seu carisma, habilidade e fama. Os componentes cinematográficos abaixo refletem as façanhas de Lee *nos filmes*.

Perícias: Caratê; Judô.

Técnicas: Cabeçada; Chute; Contra-Ataque (Caratê); Cotovelada; Dedada no Olho; Fintar (Caratê); Joelhada; Pisão; Telefone.

Perícias Cinematográficas: Desviar; Golpe Poderoso; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Dedada Letal no Olho; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão; Voadora Aérea.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Todos); Adaptação de Técnica (Contra-Ataque); Adaptação de Técnica (Fintar); Domínio da Mordida.

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Fantasia (“O Bruce conseguiria...”); Obsessão (Aperfeiçoar minha arte marcial).

Perícias: Arma de Arremesso (Shuriken); Bastão; Briga; Corrida; Luta Greco-Romana; Mangual; Terçado; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Voadora.

Qualidades: Treino em Armas na Mão Inábil (Mangual ou Terçado).

JOGO DE ESPADA E BROQUEL

5 pontos

O Jogo de Espada e Broquel foi um meio popular de defesa pessoal entre a nobreza e a burguesia europeias de cerca de 1250 até o século XVI. Pode ter surgido ainda antes — guerreiros germânicos e vikings eram conhecidos por empunhar o bojo de ferro de um escudo de madeira como um broquel quando o escudo era despedaçado. O estilo parecia ser particularmente na moda entre as classes altas urbanas, estudantes e clérigos. A infantaria, especialmente as tropas de projéteis, estudaram-no para proteção quando suas formações eram quebradas.

O Jogo de Espada e Broquel envolvia o uso de espada larga, broquel, e ataques e agarrões desarmados, e enfatizava velocidade e mobilidade. Os praticantes enfrentavam seu inimigo diretamente com a espada e o broquel, para mantê-lo à distância. Eles usavam a espada agressivamente para cortar e estocar, o broquel para afastar e realizar golpes com o escudo. Ocasionalmente, os broqueis também tinham bordas afiadas para *cortes*; consulte o Capítulo 6 para obter mais informações sobre bordas afiadas de escudos. Um guerreiro que não conseguisse usar sua espada e broquel tentaria chutes, socos, agarrões e derrubadas. Os lutadores de espada e broquel tendiam a lutar defensivamente, usando as manobras Ataque Defensivo e Ataque até que o inimigo estivesse em desvantagem, avançando então com fortes ataques armados ou desarmados.

Poucas lendas cercam os lutadores de espada e broquel. No entanto, praticantes extraordinários certamente poderiam existir em uma campanha cinematográfica! As técnicas prováveis são aquelas que melhoram o combate com duas armas ao mesmo tempo.

Embora principalmente uma arte combativa, o Jogo de Espada e Broquel também tinha um lado esportivo. Os lutadores às vezes faziam exibições públicas ou participavam de competições amistosas. O estilo permaneceu comum em toda a Europa até o século XVI, quando a esgrima se tornou mais popular. A esgrima com broquel e rapieira continuaria por mais um século ou mais.

Perícias: Briga; Escudo (Broquel); Espadas de Lâmina Larga; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Agarrar Armado (Broquel); Calçada de Perna; Chave de Braço; Chute; Conservar a Arma (Espadas de Lâmina Larga ou Broquel); Contra-Ataque (Espadas de Lâmina Larga); Desarmar (Espadas de Lâmina Larga); Fintar (Espadas de Lâmina Larga ou Broquel); Reter Arma (Espadas de Lâmina Larga).

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Espadas de Lâmina Larga ou Broquel); Defesa contra Duas Armas (Espadas de Lâmina Larga ou Broquel).

Qualidades: Adaptação de Perícia (Reter Arma se baseia em Espadas de Lâmina Larga para valor predefinido); Preparação Especial (Aparar com Briga > Chave de Braço); Pés Firmes (Irregular).

Características Opcionais

Vantagens: Bloqueio Ampliado.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Escudo; Faca; Rapieira; Sacar Rápido (Espada).

Qualidades: Vínculo com Arma.

JUDÔ

4 pontos

O Judô é um esporte combativo japonês que se concentra em agarrões e arremessos. Foi uma das primeiras artes marciais ensinadas em larga escala no Ocidente. Tornou-se popular na Europa nas décadas de 1920 e 30, e na América após a Segunda Guerra Mundial. Hoje, o Judô é um esporte olímpico que atrai competidores de todo o mundo.

Embora o Judô tenha evoluído do Jujutsu (veja a seguir), é definitivamente um esporte. Ele se concentra em arremessos, não em chaves ou estrangulamentos, e possui muitas modificações que visam reduzir a probabilidade e a gravidade das lesões. O Judô também não ensina contra-ataques a socos e chutes, e muitos movimentos que funcionam bem contra outro *judoca* em um tatame seriam, na melhor das hipóteses, perigosos em uma luta real. Algumas escolas usam o kata para praticar vários arremessos e pegadas, e as competições geralmente apresentam exibições artísticas de *kata*. Porém, o treinamento de judô não é suave; jogadores competitivos usam *randori* — uma forma de *sparring* de estilo livre — para se preparar para as lutas.

O Judô foi em parte responsável pelo mito ocidental de que um artista marcial pequeno, mas habilidoso, poderia derrotar qualquer inimigo, não importa quão grande fosse. Na realidade, muitas técnicas legais em lutas de Judô dependem tanto da força quanto da habilidade. Os torneios de Judô têm classes de peso por uma razão!

Se o Judô tem um conjunto de conhecimentos extraordinários, são as técnicas exóticas, as habilidades estranhas e as vitórias improváveis dos fracos sobre os fortes retratadas nos filmes ocidentais — principalmente nos anos 1960 — sem nenhuma explicação além de “Eu sei Judô!” Representações extremamente imprecisas às vezes incluíam até “golpes de Judô”, especialmente golpes com a lateral da mão. As perícias e técnicas cinematográficas abaixo pressupõem que as lendas sobre o fundador do estilo e as afirmações mais loucas dos filmes são todas verdadeiras. O judoca cinematográfico deve *sempre* comprar Judô além do Esporte de Judô.

O Judô inicial incluía um repertório completo de socos, chutes e arremessos, além de técnicas de luta em pé e no solo. Para este tipo de Judô, use Jujutsu.

Perícias: Esporte de Judô; Jogos de Entretenimento (Judô); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chave de Braço; Luta no Solo (Esporte de Judô); Queda.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Lutar às Cegas; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Agarrar Poderoso; Domínio da Técnica (Arremesso de Sacrifício); Domínio da Técnica (Arremesso do Judô).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF aumentado.

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Difícil de Subjugar.

Desvantagens: Fantasia.

Perícias: Arte de Judô; Judô.

Técnicas: Fintar (Esporte de Judô); Mata-Leão.

JUJUTSU

Jujutsu originalmente se referia às artes de combate desarmadas do Japão — e também a certas artes armadas. Hoje, o termo é comumente associado a chaves, pegadas e arremessos. Assim como “Caratê” e “kung fu”, “jujutsu” é um rótulo amplo. Descreve uma variedade de estilos: escolas de luta de solo que finalizam os inimigos com estrangulamentos, estilos de arremesso e chaves aplicadas em pé, e artes de golpes indistinguíveis do Caratê (págs. 154–157).

“Jujutsu” também não descreve mais estilos estritamente japoneses. O Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174), por exemplo, originou-se na América do Sul depois que um instrutor japonês expatriado introduziu o Judô (págs. 172–173) e o Jujutsu (a seguir) lá. Diversas variantes também foram desenvolvidas nos EUA.

Abaixo estão dois estilos representativos. Veja *Aikijutsu* (pág. 149) e *Aikidô* (pág. 149) para algumas formas notáveis de “jujutsu” que diferem o suficiente para merecer tratamento separado.

A Palavra com J

Jujutsu é o nome de uma arte marcial tradicional japonesa. Ela viu várias transliterações diferentes ao longo dos séculos, mas preferimos o “jujutsu” no **Artes Marciais**. Muitos estilos de luta — alguns apenas vagamente conectados ao Jujutsu (veja abaixo) — usam grafias variantes: *jujitsu*, *jiu-jutsu*, *jiu-jitsu* e outros. Qualquer que seja a grafia preferida no alfabeto romano, todos esses termos se originam do mesmo *kanji*, ou caracteres chineses, em japonês. Alguns usos específicos:

Jiu-jitsu: Usado pelas famílias Gracie e Machado em seus estilos de Jiu-jitsu Brasileiro, bem como por diversas escolas americanas.

Jiu-jutsu: Uma transliteração encontrada em fontes mais antigas, mas incomum hoje em dia.

Jujutsu: A transliteração moderna mais comum, usada para a arte tradicional.

Jujutsu

3 pontos

O estilo descrito abaixo é uma arte puramente desarmada; *bushu* o estudaria como parte de um *ryu* maior (veja *Ryu*, pág. 13). As formas históricas do Jujutsu variavam desde artes focadas em agarrões e arremessos até estilos “duros” que pouco diferiam do caratê. Esta versão é um estilo misto que usa agarrões e golpes igualmente.

O Jujutsu é uma arte marcial muito direta. O lutador usa golpes para ferir e enfraquecer o inimigo, seguidos de chaves e arremessos para incapacitá-lo ou deixá-lo indefeso. Os chutes tendem a ser baixos. Outros ataques têm como alvo os órgãos vitais, o pescoço, a virilha e especialmente o rosto (um homem com armadura geralmente está menos protegido lá). Os praticantes treinam extensivamente em técnicas de agarrar contra adversários com armaduras, conhecidas como *kumi uchi*. Chaves, imobilizações e arremessos são muito mais eficazes do que golpes desarmados contra um adversário com armadura!

Jujutsuka (lutadores de Jujutsu) cinematográficos usam seu conhecimento de pontos de pressão e áreas vitais para superar seus inimigos. Eles são vigorosos e diretos, usando kiais e ataques letais para atordoar e depois matar os oponentes.

Os estilos de Jujutsu *em geral* variam dos componentes listados abaixo. Certas escolas podem adicionar ou subtrair técnicas. Hoje, o Jujutsu em geral omite as armas completamente, raramente ou nunca ensina táticas para uso em armaduras e enfatiza a luta agarrada em vez dos golpes. Os golpes ainda são uma tática central, mas os praticantes os usam mais para complementar ou preparar agarrões do que como ataques primários. Algumas escolas modernas ainda utilizam armas no treinamento, mas principalmente para ensinar como se defender contra armas, e não como usá-las.

Perícias: Caratê; Judô.

Técnicas: Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Perna); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Pescoço); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Rosto); Chave de Braço; Chute Para Trás; Cotovelada; Desarmar (Judô); Luta Baixa (Judô ou Caratê).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Aparar com as Palmas das Mãos; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Agarrar Poderoso; Familiaridade com a Armadura; Pés Firmes (Irregular).

Características Opcionais

Vantagens: Chi Poderoso; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Dever.

Perícias: Bastão; Espada de Duas Mãos; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Lança; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Luta no Solo (Judô ou Caratê).

Jiu-jitsu Brasileiro

3 pontos

A família Gracie desenvolveu o Jiu-jitsu Brasileiro (BJJ) durante o início do século 20, depois que o japonês Maeda Mitsuyo lhes ensinou Judô e Jujutsu. Maeda e os Gracies criaram um estilo que enfatizava a luta no solo e a técnica em detrimento da força bruta. Os Gracies exibiram suas habilidades pela primeira vez como parte de uma equipe de luta de circo, enfrentando desafiantes em feiras. Ao longo das décadas, os Gracies eliminaram técnicas que consideravam ineficientes e concentraram-se em *ne waza*, ou técnicas de solo.

Os Gracies ficaram famosos por lançar desafios a todos que quisessem enfrentá-los, incluindo boxeadores campeões mundiais (nenhum dos quais aceitou). Eles lutaram em combates sem regras chamados de *vale tudo* para demonstrar suas habilidades. No início da década de 1990, surgiu uma forma americana de vale tudo — o “*Ultimate Fighting Championship*” — que deu aos Gracie um local para lutar. Eles se saíram bem, com Royce Gracie conquistando os dois primeiros títulos e lutadores treinados em luta agarrada dominando o UFC desde então. Para mais informações sobre lutas sem restrições, veja *Combate de Torneio* (págs. 134–135) e *Artes Marciais Mistas* (pág. 194).

Os Gracies — e seus parentes, a família Machado — formaram o núcleo do BJJ. Mais tarde, eles exportaram para os EUA e além. Outros instrutores expandiram o estilo, mas no fundo ele continua sendo o estilo focado em luta no chão da família Gracie.

A filosofia do BJJ é que a maioria das lutas acaba no chão, então é melhor ir para lá imediatamente e controlar a ação de lá. Os praticantes do BJJ esperam por uma abertura e então se “atiram” e agarram (normalmente um Ataque ou Ataque Dedicado). Eles seguem com uma derrubada e, em seguida, uma Chave de Braço, Mata-Leão ou Chave de Perna para forçar a desistência. Em uma luta de vida ou morte, um lutador de BJJ usaria um estrangulamento rápido ou um ou dois membros quebrados para incapacitar seu agressor.

Alguns lutadores de BJJ gostam de preparar finalizações por baixo, usando a “guarda” (deitado de barriga para cima, com o adversário por cima e geralmente entre suas pernas). Outros buscam a “montada” (ajoelhar-se ou agachar-se sobre um adversário que está caído ou deitado de bruços), lutando por cima e passando a guarda do rival. Os praticantes aprendem chaves, estrangulamentos e defesas para usar em *ambas* as situações. Algumas formas de BJJ adicionam golpes, mas é mais comum que os praticantes de BJJ treinem em outro estilo se desejarem habilidades de golpe. Os praticantes de BJJ são notoriamente pacientes, muitas vezes imobilizando um inimigo e lentamente trabalhando na posição para fazer uma chave que vença a luta.

O Jiu-jitsu Brasileiro é uma arte relativamente nova, sem uma formação mística. No entanto, algumas habilidades cinematográficas se enquadram nas descrições mais hiperbólicas de sua eficácia!

Perícias: Judô; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Agarrar Perna; Arremesso com Perna; Calçada de Perna; Chave de Braço; Chave de Braço com Membros Inferiores; Chave de Cabeça com Membros Inferiores; Chave de Perna; Chave de Perna com Membros Inferiores; Luta Baixa (Judô ou Luta Greco-Romana); Luta no Solo (Judô ou Luta Greco-Romana); Mata-Leão; Queda; Tesoura; Triângulo.

Perícias Cinematográficas: Lutar às Cegas; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Luta Baixa); Adaptação de Técnica (Luta no Solo); Agarrar Poderoso; Guarda de Solo.

Características Opcionais

Características Secundárias: PF aumentado.

Vantagens: Aparar Ampliado (Mãos Nuas); Boa Forma ou Ótima Forma; Difícil de Subjugar; Esquiva Ampliada; Idioma (Português Brasileiro).

Desvantagens: Briguento; Excesso de Confiança; Reputação (Sempre tenta uma derrubada após agarrar).

Perícias: Briga; Caratê; Trato Social (Dojo).

KAJUKENBO

3 pontos

Kajukenbo é uma arte marcial de “fusão”, fundada no Havaí em 1947 por um grupo misto de instrutores de artes marciais. Eles criaram um sistema pronto para uso nas ruas para usar nos bares e ruas do bairro violento em que viviam. As primeiras aulas não utilizavam qualquer tipo de tatame. Lesões eram muito comuns entre os primeiros alunos! Em 1950, o Kajukenbo tinha uma dúzia de escolas e se espalhou pelo continente. Hoje, é ensinado em toda a América e Europa.

“Kajukenbo” é um acrônimo que descreve suas artes constituintes: “ka” para Caratê (coreano), “ju” para Judô e Jujutsu, “ken” para Kenpo e “bo” para Boxe — tanto chinês (kung fu Chu’an-fa) quanto americano. Vários outros sistemas — incluindo artes havaianas nativas e Escrima — também influenciam o estilo. A experiência real dos fundadores em frequentes brigas de rua também é claramente visível nos ensinamentos de Kajukenbo.



Gada

Kajukenbo é verdadeiramente uma fusão de técnicas e tradições. Ele usa os chutes altos das artes marciais coreanas, os arremessos e agarrões do Judô e do Jujutsu e os golpes de mão do Kenpo, Chu’an-fa e Boxe. Seus chutes baixos também vêm do kung fu. Ele mistura sistemas de graduação japoneses e chineses: os alunos progredem nas graduações de *kyu* e *dan*, mas os *dans* superiores usam faixas vermelhas, não pretas. Os professores são chamados de *sifu*. Apesar de sua natureza dura, às vezes é conhecida como uma arte marcial cristã, pois seus fundadores enfatizaram a importância da família e da fé, e abriram sessões de prática com oração.

Bartitsu

4 pontos

O Bartitsu foi desenvolvido por E.W. Barton-Wright no final da década de 1890. Barton-Wright baseou seu estilo fortemente no Jujutsu (págs. 173–174), mas adicionou movimentos de Boxe (págs. 152–153), Luta Livre (págs. 188–190) sem restrições, Singlestick Vitoriano (pág. 164), e até mesmo esgrima para garantir. A arte ficou famosa quando Sir Arthur Conan Doyle revelou que Sherlock Holmes era um praticante (e o chamou erroneamente de “Baritsu”).

Barton-Wright recorreu a exposições públicas para atrair alunos, revoltando e afastando seu parceiro japonês no duvidoso empreendimento. Suas demonstrações eram tanto sobre exibicionismo e feitos de força quanto sobre métodos reais de luta. Ele fez afirmações grandiosas sobre a eficácia de Bartitsu contra *todos* os oponentes em *todas* as circunstâncias.

Algumas das técnicas de Bartitsu eram questionáveis e provavelmente mais perigosas para o usuário do que para seu oponente, se executadas vigorosamente; o Mestre poderia adicioná-las como técnicas inúteis (pág. 95). Arriscados Ataques Dedicados e Ataques Totais eram comuns. Ainda assim, a forma central era um estilo combativo de Jujutsu, e algumas das técnicas adicionadas eram valiosas para um lutador pragmático. Um praticante que não consegue distinguir os movimentos perigosos dos funcionais se qualificaria para uma Fantasia!

Os componentes abaixo assumem uma arte funcional. Uma abordagem duramente realista substituiria todas as perícias de combate pelas perícias Esportes de Combate. Em nosso mundo, o Bartitsu atraiu poucos alunos, mas em um cenário cinematográfico vitoriano pode ser um estilo próspero com habilidades funcionais de combate e perícias cinematográficas.

Perícias: Briga; Judô; Perícias de Passatempo (Proezas de Força).

Técnicas: Cabeçada; Chave de Braço; Chave de Cabeça; Joelhada.

Perícias Cinematográficas: Desviar; Golpe Poderoso; Postura Imóvel.

Qualidades: Agarrar Poderoso.

Características Opcionais

Vantagens: Destemor.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Fantasias.

Perícias: Atuação; Boxe; Capa; Corrida; Encenação de Combate; Espadas de Lâmina Larga; Levantamento; Luta Greco-Romana; Terçado.

O Kajukenbo é acima de tudo um estilo de briga de rua. Ele usa Soco de Martelo para evitar lesões nas mãos, e chutes baixos nas pernas e virilha para evitar o Agarrar Pernas. Posturas profundas são comuns, com o praticante plantando os pés para evitar sair da posição. Os lutadores praticam acompanhamentos de estilo livre para finalizar um adversário caído, incluindo pisões e chutes nos órgãos vitais, cabeça, rins e coluna vertebral de um inimigo em posição fetal para evitar golpes. Eles ainda aprendem a empilhar ataque após ataque para acabar com um inimigo que tenta fugir.

O Kajukenbo ensina uma gama completa de ataques, mas enfatiza os agressivos. O praticante usa Defesa Total ou ao Ataque Defensivo apenas se não conseguir encontrar uma abertura, e uma vez que seu inimigo está ferido ou atordoado, ele lança ataques usando Ataque Dedicado e Ataque Total (geralmente Duplo ou Forte). Arremessos e chaves são realizados em seguida das tentativas de aparar bem-sucedidas, e visam colocar a vítima em posição para ataques subsequentes; por exemplo, um braço ou perna agarrado torna-se imediatamente alvo de ataques destinados a quebrá-lo. Lutadores usam o Golpe Exótico com as Mãos (na forma de dedos com garras) para perfurar e rasgar os inimigos após agarrá-los.

O Kajukenbo também enfatiza a “limpeza” de uma área — ou seja, verificar se há inimigos restantes. Isso se tornou parte do sistema depois que um dos fundadores derrotou um adversário à sua frente em uma briga de bar... e foi esfaqueado no rim por trás. Os praticantes são ensinados a se afastar de um inimigo caído e depois recuar enquanto se vira, verificando em todas as direções se há alguém que queira atacá-los pelas costas. Em termos de jogo, os lutadores Kajukenbo devem se virar e tomar uma manobra Aguardar após despachar um adversário.

Como muitas artes modernas, o Kajukenbo não tem um corpo de técnicas lendárias. Ele *tem* uma linhagem de outras artes marciais com tais lendas. As perícias cinematográficas abaixo refletem esses estilos parentais.

Existem várias escolas ramificadas. Algumas são “mais suaves” e dependem mais de tentativas de aparar seguidas de arremessos e chaves. Outras são estilos duros. Todas são próximos o suficiente para que os componentes abaixo as cubram.

Perícias: Caratê; Judô.

Técnicas: Agarrar Perna; Chave de Braço; Chute; Cotovelada; Golpe Exótico com as Mãos; Pisão; Rasteira (Caratê); Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Chute Letal; Defesa Cronometrada.

Qualidades: Controle de Pescoço (Caratê); Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente).

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Noção do Perigo; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Sanguinolência; Senso do Dever (escolas Kajukenbo).

Perícias: Boemia; Boxe; Briga; Luta Greco-Romana; Manha; Observação; Trato Social (Dojo).

KALARIPAYIT

14 pontos

O *Kalaripayit* — às vezes *Kalaripayattu* (“local de treinamento físico”) — é um termo para a forma tradicional de luta com armas e luta livre de Kerala, na Índia. A arte praticada hoje data do século IX EC, mas a Índia já tinha formas semelhantes de combate armado e desarmado muito antes disso. Diz a lenda que o fundador do estado de Kerala também fundou o primeiro *kalari* (local) para o ensino das artes marciais. É mais provável que *Kalaripayit* tenha evoluído a partir das práticas de armas e luta livre dos guerreiros das aldeias locais. Existem muitos subestilos de *Kalaripayit*. Eles se assemelham ao estilo apresentado aqui em muitos aspectos.

O *Kalaripayit* começa com treinamento com armas e introduz o combate desarmado para alunos avançados. Antes que o iniciante aprenda *qualquer* habilidade de combate, porém, ele deve se preparar mental e fisicamente com meditação, massagem e posturas semelhantes a ioga, destinadas a aumentar a força e clarear a mente. Só então ele aprende o bastão, *muchan* (bastão curto) e *otta* (bastão curvo). Depois de vários anos, ele progride para armas avançadas: faca, *gada* (maça de duas mãos), espada larga, escudo, lança e, finalmente, *urumi* (espada-chicote). Antes do advento da pólvora, esta lista incluía também o arco. Depois que o aluno domina essas habilidades, ele aprende a golpear e a agarrar.

Lutadores avançados passam a estudar o *marma* (veja quadro): a arte de usar ataques especiais em órgãos vitais específicos para matar inimigos. Mestres aprendem uma série de *mantras* capazes de afetar o mundo. Quando pronunciadas, essas palavras de poder aumentam o poder do *guru*, concedem as habilidades dos animais totêmicos, curam ou atingem inimigos. Em um jogo onde a magia funciona, os mestres *Kalaripayit* provavelmente serão magos especializados nas escolas de Controle do Corpo e Cura, e nas mágicas de metamorfose da Escola dos Animais. Os *mantras* são um dos segredos mais profundos do estilo, ensinados a alunos selecionados; diz-se que revelá-los enfraquece seu poder.

Marma

Marma é o estudo indiano de pontos de pressão. É um segredo cuidadosamente guardado, passado apenas aos alunos mais avançados de *Kalaripayit* (págs. 175–176). As afirmações e métodos de *Marma* são idênticos aos de outras artes marciais que usam pontos de pressão.

Marma é um subconjunto de *Kalaripayit*, não estudado isoladamente. Apenas praticantes de *Kalaripayit* podem aprender Pontos de Pressão com um mestre *marma*. Além disso, como o *marma* ensina *tanto* a curar *quanto* a matar, os praticantes que estudam Pontos de Pressão também *devem* aprender Medicina Alternativa e Fisiologia.

Algumas fontes afirmam que existem técnicas de *marma* para tigres, elefantes e outros animais. Se o Mestre desejar, os praticantes de *marma* podem evitar as penalidades dos *Modificadores Fisiológicos* (pág. MB207) comprando uma Qualidade do Estilo para cada animal que estudaram. Veterinária é uma perícia opcional apropriada para tais personagens.

Os ensinamentos *Kalaripayit* estão intimamente ligados às crenças hindus. Numa campanha histórica, apenas os PdJs hindus provavelmente receberão treinamento. A lenda fala de várias mulheres que alcançaram grande reputação como instrutoras *Kalaripayit*, então as praticantes femininas podem muito bem ser historicamente precisas! Recentemente, expatriados indianos começaram a ensinar *Kalaripayit* em lugares como o Reino Unido, disponibilizando-o a qualquer pessoa que queira aprender, hindu ou não.

Perícias: Bastão; Caratê; Chicote; Escudo; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Lança; Luta Greco-Romana; Maça/Machado; Maça/Machado de Duas Mãos; Meditação; Teologia (Hinduísmo).

Técnicas: Chave de Braço; Cotovelada; Joelhada; Luta Baixa (Qualquer).

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Força Mental; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Treinamento Incomum (Pontos de Pressão).

Características Opcionais

Vantagens: Aptidão Mágica.

Desvantagens: Dever (Instrutor); Senso do Dever (Índia); Voto (Não revelar o segredo dos mantras).

Perícias: Fisiologia; Medicina Alternativa; Trato Social (Dojo); mágicas.

KEMPO

7 pontos

Kempo, às vezes escrito *Kenpo*, é uma arte japonesa de golpes com origem na China. No uso popular, “kempo” — como “caratê” e “kung fu” — é ocasionalmente um termo genérico para *todas* as artes de golpe chinesas e japonesas. Aqui se refere especificamente ao Shorinjikempo: o estilo baseado no Kung Fu Shaolin fundado em 1947 por Doshin So.

O Shorinjikempo ensina golpes de estilo duros semelhantes aos do Caratê (págs. 154–157) moderno combinados com agarrões e arremessos de estilo suave semelhantes aos do Aikijutsu (pág. 149). Ele coloca o *kata* artístico em pé de igualdade com as técnicas de combate e espera que os alunos aprendam sua filosofia subjacente juntamente com seus métodos de luta. Doshin So fundou o Shorinjikempo para ensinar artes marciais e filosofia budista, que ele achava que faltava no Japão do pós-guerra. O objetivo do seu treinamento é tornar o aluno uma pessoa melhor e pacífica, em harmonia com os princípios budistas.

Ao contrário do *carateca*, que geralmente gira o punho no plano horizontal ao dar um soco, os praticantes do Kempo dão socos verticais. No entanto, Kempo compartilha a prática do Caratê de visar locais vitais — na verdade, os mestres cinematográficos muitas vezes elevam seu NH em Pontos de Pressão a níveis extraordinários. Os lutadores de Kempo treinam para aparar o atacante e depois contra-atacar com um soco, chute ou arremesso. Um acompanhamento comum de um agarrão ou de um aparar de Judô é uma Chave de Braço, com o objetivo usual de não ferir a vítima, mas causar-lhe dor e então explorar seu choque tentando um arremesso ou derrubada imediata. Os praticantes integram todas essas respostas perfeitamente, fluindo entre golpes e agarrões enquanto contra-atacam as ações do oponente.

O Shorinjikempo inclui treinamento com armas para alunos muito avançados — embora poucos realmente o recebam. As armas incluem o bastão, o bastão curto, e o *yawara* (pág. 226).

Até recentemente, o símbolo oficial do Kempo era o *omote manji*: uma suástica no sentido anti-horário tradicionalmente usada no Budismo para denotar a localização dos templos. No entanto, décadas de dificuldade em persuadir os estrangeiros de que esta suástica não estava ligada ao nazismo acabaram por cobrar o seu preço. Em 2005, o Kempo mudou seu símbolo para um par de círculos interligados em um distintivo de quatro pontos.

As escolas de Kempo variam muito em seus ensinamentos. Algumas oferecem variações de kung fu modificadas para incorporar elementos de Jujutsu (págs. 173–174) e Caratê. Outras ensinam formas de Caratê ou Kung Fu que são apenas nominalmente Kempo. Existem até escolas *cristãs* que oferecem um estilo muito semelhante ao Shorinjikempo, mas com orações cristãs substituindo os rituais budistas.

Perícias: Controle de Respiração; Judô; Caratê; Arte de Caratê; Filosofia (Budismo); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chave de Braço; Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Joelhada; Queda.

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Força Mental; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Preparação Especial (Aparar com Caratê > Arremesso do Judô).

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Japonês).

Desvantagens: Doutrinas Religiosas; Pacifismo (Legítima Defesa).

Perícias: Arte de Judô; Bastão; Espadas Curtas.

KENJUTSU

3 pontos

Kenjutsu é a arte da espada longa japonesa, ou *katana*. A katana ocupava um lugar privilegiado para a classe samurai — dizia-se que ela abrigava a alma de seu dono. Sua fabricação era um ritual místico que combinava habilidade metalúrgica com um forte senso estético. A katana e os métodos de luta usados com ela tornaram-se lendários.

Os samurais geralmente empunhavam a katana com as duas mãos, e o estilo descrito aqui favorece métodos com as duas mãos. A lâmina era balanceada o suficiente para ser usada com uma mão, e havia escolas que equilibravam o uso com uma e duas mãos. Estes apresentariam mais técnicas de Espadas de Lâmina Larga.

O Kenjutsu coloca muita ênfase no corte. Os lutadores aprendem a estocar, mas geralmente usam a espada para golpes profundos. Da mesma forma, embora o Kenjutsu ensine uma gama completa de formas de aparar, não é uma arte defensiva. Os praticantes geralmente fazem Ataques Dedicados e Ataques Totais. A tática clássica do Kenjutsu é desviar a lâmina do oponente com uma Batida (pág. 103) e então finalizá-lo com um corte. Em última análise, o Kenjutsu é um estilo altamente agressivo.

O treinamento Kenjutsu utiliza o *bokken* (espada de madeira). Isso é mais seguro do que uma lâmina nua, mas lesões graves podem ocorrer — e ocorreram — durante a prática. Musashi Miyamoto (págs. 21–22) achava que o bokken era *mais mortal* que a katana e o usava ou substitutos improvisados para travar duelos letais.

Quando se trata de lendas sobre armas e habilidades de seus manejadores, a katana e o Kenjutsu têm poucos rivais. Em um jogo cinematográfico, quase qualquer habilidade ou técnica que possa funcionar com uma espada deve estar disponível para um *ryu* ou outro. Algumas escolas ensinavam como *arremessar* a katana ou a *wakizashi* (espada curta) como uma tática secreta de último recurso!

Contudo, os métodos secretos não precisam ser cinematográficos. Historicamente, o Kenjutsu era apenas *parte* de um *ryu* específico (veja *Ryu*, pág. 13). Os guerreiros normalmente estudavam a katana junto com as outras armas do arsenal samurai. Porém, os *ryuha* Kenjutsu eram excepcionalmente numerosos — havia mais de 700 durante a era Tokugawa! As diferenças entre eles eram tipicamente mínimas e distinguíveis apenas por praticantes avançados, mas muitas escolas eram rivais que guardavam cuidadosamente as técnicas secretas umas das outras. Assim, um *ryu* realista provavelmente ensinaria apenas um subconjunto das técnicas da lista extremamente completa abaixo — enfatizando alguns movimentos em detrimento de outros — enquanto possivelmente adicionaria componentes opcionais (“secretos”).

Hoje, as escolas de Kenjutsu são extremamente raras. Os futuros alunos normalmente devem procurar instrução no Japão. O Kendô (pág. 179) é muito mais comum.

Espadachins coreanos usam uma arma muito semelhante à katana, chamada *jang gum*. As artes da espada coreanas são quase idênticas ao Kenjutsu em termos de jogo e devem usar os componentes listados abaixo. Porém, é menos provável que elas ofereçam Sacar Rápido ou técnicas para luta com duas espadas, e os praticantes fazem ataques saltando (tratados como Ataques Dedicados ou Ataques Totais) com mais frequência.

Uniformes das Artes Marciais

O uniforme estereotipado das artes marciais é o onipresente japonês *gi* (lê-se “gui”, gira para *dogi*). Usado por *judo-cas* e *caratecas*, consiste em calças largas de algodão com cordão e uma parte superior envolvente, presa com um *obi* (faixa) que indica a graduação. O *gi* tradicional é branco, mas muitas escolas usam *gis* pretos, azuis ou até multicoloridos — seja por estilo (o preto se tornou popular durante a febre ninja dos anos 80) ou por razões práticas (o preto não mostra manchas!). Os estilos asiáticos e derivados da Ásia costumam usar o *gi*.

Muitos outros estilos têm trajes característicos. Os boxeadores usam *shorts*, os *sumotori* usam um *mawashi*, praticantes de luta livre usam uma macacão, e os alunos do Pentjak Silat Tapak Sutji usam um uniforme vermelho com listras amarelas. Existem inúmeros outros exemplos.

Algumas escolas de Aikidô, Aikijujutsu e escolas tradicionais de *budo* japonês (que ensinam Kendô ou Kyudô, por exemplo) usam o *hakama*, ou saia dividida. Usado sobre um *gi* normal, é dividido na frente e nas costas para permitir a livre movimentação das pernas.

As escolas de kung fu costumam adotar a veste de seda parecida com um pijama, comum na China, junto com calças com cordão semelhantes ao *gi*. É provável que esses uniformes sejam de cores vivas, não brancos ou pretos. A maioria usa fitas em vez de faixas.



Praticantes de artes marciais mistas geralmente usam *shorts* e luvas (as mulheres adicionam um top esportivo) — o uniforme esperado em partidas sem restrições. Normalmente, os alunos treinam com *shorts* e camisas. Os praticantes do Jiu-jitsu Brasileiro são uma exceção notável, geralmente treinando (e competindo) de *gi*, que consideram uma parte importante de sua arte.

As escolas modernas que enfatizam o “uso da rua” ou a defesa pessoal muitas vezes treinam com roupas normais. Estudantes de escolas históricas — especialmente em estilos que ensinam habilidades destinadas ao combate real — também tendem a usar roupas do dia-a-dia, e não uniforme. Isso pode ser de natureza bastante uniforme, mas esses artistas marciais não usam roupas especiais para treinar!

Uniformes em Combate: A diferença crucial entre lutar com e sem roupa — incluindo uniformes e armaduras — é que a falta de roupa oferece menos pontos de apoio, tornando mais fácil desvencilhar-se. Se você estiver despido ou com uma roupa justa, você ganha um bônus de +1 para desvencilhar-se. Aumente para +2 se estiver suado (pelo menos 1 PF perdido por esforço ou calor) ou +3 se estiver lubrificado com óleo (dura uma luta e custa \$2 por aplicação). Trajes elaborados, incluindo trajes tradicionais japoneses, têm muitos apoios para as mãos e impõem um redutor de -1.

Perícias: Espada de Duas Mãos; Espadas de Lâmina Larga.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Orgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Pescoço); Ataque Direcionado (GeB de Espada de Duas Mãos/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Espada de Duas Mãos/Crânio); Ataque Direcionado (GeB de Espada de Duas Mãos/Pescoço); Contra-Ataque (Espada de Duas Mãos); Fintar (Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga); Golpe Para Trás (Espada de Duas Mãos).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Kiai; Lutar às Cegas; Postura Imóvel; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Espada de Duas Mãos); Defesa Cronometrada (Espada de Duas Mãos); Defesa contra Duas Armas (Espada de Duas Mãos).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Katana).

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Japonês); Mestre de Armas (Katana); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Código de Honra (Bushidô); Dever.

Perícias: Arma de Arremesso (Espada); Armeiro; Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Controle de Respiração; Espadas Curtas; Filosofia (Zen Budismo); Meditação; Sacar Rápido (Espada ou Espada de Duas Mãos); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Contra-Ataque (Espadas de Lâmina Larga); Inverter Empunhadura (Espada de Duas Mãos); Luta Baixa (Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga).

Qualidades: Vínculo com Arma.

Iaijutsu

5 pontos

Iaijutsu é a arte japonesa de sacar uma arma e golpear-la ou apagar com ela em um único movimento. Ganhou destaque durante um período em que os samurais estavam rotineiramente armados, mas não normalmente em combate. (Na batalha, eles preparavam suas armas *antes* de enfrentar o inimigo!) Caiu em desgraça por conta do tsujigiri, ou “matança pelas ruas” — praticar habilidades de Iaijutsu em transeuntes convenientes — se tornou comum. Os espadachins frequentemente estudavam Iaijutsu junto com Kenjutsu (págs. 176–177) ou Nito Ryu (pág. 178).

Os *iaijutsuka* (praticantes de Iaijutsu) focam em dois conjuntos de táticas. Na defesa, eles praticam sacar a espada para se defender de golpes — especialmente ataques surpresa. Ofensivamente, eles aprendem a sacar e atacar antes que a vítima possa reagir.

O *iaijutsuka* não espera necessariamente vencer a luta com seu golpe inicial. Ele permanece preparado para desferir ataques posteriores, caso seu inimigo sobreviva ao primeiro. Depois de despachar seu inimigo, ele se recompõe enquanto permanece cauteloso; trate isso como uma manobra Aguardar. Uma vez que fica claro que não resta mais nenhuma ameaça, o *iaijutsuka* limpa sua lâmina antes de embainhá-la.

O movimento usado para limpar o sangue da lâmina é chamado *chiburi*. Este movimento segue automaticamente muitos movimentos de Iaijutsu, independentemente do *iaijutsuka* planejar embainhar sua arma ou não. Pode consistir em um movimento amplo de balanço, um estalo de pulso, ou girar a espada. Sacudir o sangue de um inimigo caído da lâmina usada para derrubá-lo pode

impressionar os espectadores e os inimigos sobreviventes — faça uma tentativa gratuita de Intimidação! Em jogos cinematográficos e de fantasia, o chiburi também é útil para remover sangue corrosivo de monstros, venenos incriminadores, etc.

Perícias: Arte de Espadas de Lâmina Larga; Espada de Duas Mãos; Espadas de Lâmina Larga; Sacar Rápido (Espada).

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Espadas de Lâmina Larga ou Espada de Duas Mãos/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espadas de Lâmina Larga ou Espada de Duas Mãos/Pescoço); Ataque Direcionado (GeB de Espadas de Lâmina Larga ou Espada de Duas Mãos/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Espadas de Lâmina Larga ou Espada de Duas Mãos/Crânio); Ataque Direcionado (GeB de Espadas de Lâmina Larga ou Espada de Duas Mãos/Pescoço); Golpe Para Trás (Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga); Luta Baixa (Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga).

Perícias Cinematográficas: Aparar Precognitivo; Força Mental.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga); Defesa Cronometrada (Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Katana); Guardar Rápido (Espada); Estilo (Chiburi).

Características Opcionais

Características Secundárias: Velocidade Básica e Per aumentadas.

Vantagens: Idioma (Japonês); Noção do Perigo; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Reputação (Matanças pelas ruas).

Perícias: Arte de Espadas Curtas; Espadas Curtas; Meditação; Observação; Trato Social (Dojo).

Qualidades: Vínculo com Arma.

Nito Ryu

3 pontos

Nito Ryu (“escola das duas espadas”) é um termo usado para *Hyoho Niten Ichi Ryu*, o estilo Kenjutsu fundado por Musashi Miyamoto (págs. 21–22) no Japão do século XVII. Musashi acreditava que segurar uma espada com as duas mãos restringia os movimentos do lutador; limitava suas opções defensivas e ofensivas e era impossível a cavalo ou ao carregar uma segunda arma (como uma lança ou arco) para a batalha. Ele desenvolveu um estilo que utilizava a katana com uma mão, liberando a outra para usar a *wakizashi* (espada curta) simultaneamente ou para segurar outra arma. Embora fortemente identificado com a espada, Musashi também aprendeu a usar o jitte (pág. 219) no treinamento de artes marciais de sua família, e as escolas modernas ensinam isso a alunos avançados.

O Nito Ryu pode ser muito agressivo, atacando com as duas lâminas ao mesmo tempo ou usando-as alternadamente para desferir golpes. Os praticantes empunham suas armas com força, usando o Ataque Dedicado ou mesmo o Ataque Total (Duplo) para sobrecarregar o inimigo. Quando armados com duas espadas, eles preferem o Ataque com Duas Armas — muitas vezes usando uma lâmina para fintar (ou para uma Batida; veja pág. 103) e a outra para atacar. O Nito Ryu faz uso regular de ambas as armas para se defender de ataques com uma única arma (veja *Aparar Cruzado*, págs. 122–123), seguido por um Contra-Ataque. No geral, evita táticas defensivas em favor de sobrepujar o adversário.

Musashi era conhecido por sua agressividade e desdém por muitas das tradições samurais. Seu impressionante histórico de sucesso em duelos mortais também lhe deu uma reputação de sanguinolência. Os praticantes de Nito Ryu podem optar por imitar as características menos louváveis do fundador do estilo, bem como suas habilidades.

Perícias: Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga/Pescoço); Ataque Direcionado (GeB de Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga/Crânio); Ataque Direcionado (GeB de Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga/Pescoço); Contra-Ataque (Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga); Fintar (Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga); Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga); Defesa Cronometrada (Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga); Defesa contra Duas Armas (Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga).

Qualidades: Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário); Treino em Armas na Mão Inábil (Espadas Curtas).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Idioma (Japonês); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Hábito Detestável (Falta de educação); Obsessão (Aperfeiçoar habilidades com a espada); Reputação (Praticante de estratégias não convencionais); Sanguinolência.

Perícias: Arte de Espadas de Lâmina Larga; Bastão; Controle de Respiração; Espada de Duas Mãos; Filosofia (Zen Budismo); Jitte/Sai; Meditação; Sacar Rápido (Espada); Trato Social (Dojo); Tática.

KOBUJUTSU

8 pontos

“Kobujutsu” (ou *Kobudô*) é um termo para *todo* os treinamentos com armas de Okinawa, militar ou civil — embora ocasionalmente descreva artes marciais antigas (pré-Meiji) em geral. De acordo com alguns relatos, um rei de Okinawa do século XV proibiu todas as armas, exceto as cerimoniais, entre os civis. Os okinawanos responderam aprendendo a lutar com versões armadas de ferramentas do dia a dia, bem como aperfeiçoando as suas artes de combate desarmado (veja *Te*, págs. 154–155). Mais tarde, os invasores japoneses proibiram todas as armas — cerimoniais ou não — juntamente com o treinamento de combate desarmado. Tudo o que isso fez foi levar as artes marciais de Okinawa para a clandestinidade e encorajar ainda mais os praticantes a disfarçar o *kata* e treino de armas como danças.

As armas militares de Okinawa incluíam o arco, besta, *bisento*, espada curta, espada larga, faca, *katana*, *naginata*, e *yari*. Até o mosquete e a pistola acabaram entrando no grupo. As armas civis pós-proibição eram o *bo* (bastão), *eku*, *jo*, *kama*, *kusarigama*, lança, *nunchaku*, *rokushaku kama* (combinação kama-bastão), *sai*, *tekko* (soco-ínglês), tonfa, e *tuja*, além de armas ocultas como cachimbo, guarda-chuva, e leque. O Kobujutsu tradicional também cobria o *timbe*, uma forma de broquel usado tanto para bloquear quanto para atacar. Para descrições de armas, consulte o Capítulo 6.

Dada a quantidade de armas envolvidas, era raro uma escola oferecer formação em *tudo*. A maioria enfatizava armas específicas. Assim, o estilo descrito aqui abrange apenas as armas mais comumente associadas ao Kobujutsu. Tradicionalistas, Mestres de Armas, instrutores e assim por diante ainda devem aprender a maioria ou todas as perícias com armas listadas. No entanto, o estilo completo só estaria disponível em Okinawa!

Assim como o Caratê, o Kobujutsu busca desviar um ataque e depois retaliar com um único golpe esmagador. Os *kobujutsuka* (praticantes de Kobujutsu) geralmente adotam

a manobra Aguardar e atacam o inimigo quando ele entra no alcance, ou aparam seu ataque e então contra-atacam com um golpe destinado a finalizá-lo. Muitos ataques são Ataques Enganosos porque, embora sejam diretos e lineares, também são rápidos e difíceis de defender. Os praticantes aprendem a lutar contra cada arma usando qualquer outra.

Hoje, “kobujutsu” refere-se frequentemente ao treino com armas civis desenvolvidas sob a proibição de armas. Alguns mestres ainda oferecem a arte completa, mas isso é raro. As escolas modernas tendem a se concentrar no kama, nunchaku, sai, bastão e/ou tonfa. Em muitos casos, estas armas são ensinadas como parte de um estilo de Caratê.

Perícias: Bastão; Jitte/Sai; Maça/Machado; Mangual; Tonfa; Trato Social (Dojo); e ao menos *uma* entre Armas de Haste, Escudo (Broquel), Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Faca, Kusari, Lança, e Maça/Machado de Duas Mãos.

Técnicas: Desarmar (Jitte/Sai); Fintar (Qualquer perícia de arma do estilo); Inverter Empunhadura (Jitte/Sai ou Maça/Machado).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Qualquer perícia de arma do estilo); Ataque com Duas Armas (Jitte/Sai, Maça/Machado, Mangual, ou Tonfa); Defesa contra Duas Armas (Qualquer perícia de arma do estilo).

Qualidades: Adaptação de Técnica (Ataque Giratório); Adaptação de Técnica (Fintar); Domínio da Empunhadura (Bastão); Treino em Armas na Mão Inábil (Qualquer perícia de arma de uma mão do estilo).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Aparar Ampliado (Todas); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Obsessão (Dominar todas as armas okinawanas).

Perícias: Arco; Armas de Fogo; Arte de Combate de qualquer perícia de arma do estilo; Besta; qualquer perícia com arma acima não aprendida inicialmente.

Kendô

4 pontos

Samurais decepcionados com a prática exclusiva de *kata* desenvolveram o Kendô como uma forma de treinamento de contato menos arriscada do que o sparring com bokken. Seus esforços renderam armaduras leves especializadas, o *shinai* (espada de bambu dividido) e regras destinadas a prevenir lesões e ao mesmo tempo permitir o contato.

O Kendô é um esporte, não uma forma de combate. Alvos limitados, armas leves e forte proteção contribuem para a segurança dos participantes. Os jogadores podem golpear o rosto, pescoço, tronco e mãos protegidos. Para pontuar, eles devem declarar seu alvo enquanto atacam. Eles podem empurrar, mas apenas golpes de espada pontuam. Muitos movimentos de Kendô fariam com que você morresse em uma verdadeira luta de espadas.

Uma variante do Kendô — baseada em *Nito Ryu* (pág. 178) — usa *duas* espadas. Substitua o Esporte de Espada de Duas Mãos por Esporte de Espadas de Lâmina Larga e Esporte de Espadas Curtas; mude as técnicas para corresponder; adicione Ataque com Duas Armas (Esporte de Espadas de Lâmina Larga ou Esporte de Espadas Curtas) às técnicas cinematográficas; e inclua Treino em Armas na Mão Inábil (Esporte de Espadas Curtas) e Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário) como Qualidades do Estilo. O custo do estilo passa a ser 5 pontos. Os jogadores usam o Ataque com Duas Armas para fintar e atacar, já que apenas um ataque conta para fins de pontuação. Golpear duas vezes pode invalidar ambas as pontuações!

O Kendô foi brevemente banido durante a ocupação aliada do Japão, mas foi restaurado em 1947. Desde a década de 1960, tornou-se um esporte internacional. Hoje, é muito popular no Japão, onde é um esporte comum nas escolas. O *Kumdô* da Coreia é idêntico, mas usa etiqueta e nomenclatura coreanas.

Perícias: Esporte de Espada de Duas Mãos; Jogos de Entretenimento (Kendô); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Esporte de Espada de Duas Mãos/Pescoço); Ataque Direcionado (GeB de Esporte de Espada de Duas Mãos/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Esporte de Espada de Duas Mãos/Crânio); Fintar (Esporte de Espada de Duas Mãos).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Kiai; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Esporte de Espada de Duas Mãos); Defesa contra Duas Armas (Esporte de Espada de Duas Mãos).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Espada de Duas Mãos).

Desvantagens: Fantasia.

Perícias: Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas Curtas; Controle de Respiração; Filosofia (Zen Budismo); Meditação.

Iaidô

5 pontos

Iaidô é a forma -dô de Iaijutsu (págs. 177–178). Tal como o Kendô, começou como uma forma de lidar com a perda de condições de combate sob as quais praticar. Ao contrário do Kendô, ele se concentra no *kata* e em exercícios, não no sparring livre. Os praticantes costumam usar uma espada sem fio.

Perícias: Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Sacar Rápido (Espada); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Luta Baixa (Arte de Espadas de Lâmina Larga ou Arte de Espada de Duas Mãos).

Perícias Cinematográficas: Força Mental.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Arte de Espadas de Lâmina Larga ou Arte de Espada de Duas Mãos).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Katana); Guardar Rápido (Espada); Estilo (Chiburi).

Características Opcionais

Características Secundárias: Velocidade Básica e Per aumentadas.

Vantagens: Reflexos em Combate.

Desvantagens: Fantasia.

Perícias: Arte de Espadas Curtas; Meditação.

KUNG FU HUNG GAR (ESTILO TIGRE-GARÇA)

4 pontos

Diz a lenda que um dos Cinco Mestres que sobreviveram ao incêndio do Templo Shaolin no século XVII transmitiu suas habilidades de kung fu a companheiros rebeldes contra os Manchus na forma de Hung Gar. Mais tarde, um dos praticantes mais famosos do estilo — o herói popular chinês Wong Fei-Hung (pág. 22) — criou a variação do tigre-garça descrita abaixo. A história real é difícil de verificar. O Hung Gar certamente existiu na época de Wong Fei-Hung, pois ele construiu sobre um sistema existente em vez de inventar o seu próprio. Ele *pode* remontar até o século XVII, mas isso é especulação. Hoje, o Hung Gar é ensinado em todo o mundo. Não é difícil encontrar um mestre, mas o estilo tem reputação de ter aprendizados extremamente rigorosos.

Existem muitas formas de Hung Gar, mas todas incluem o tigre como forma animal básica. O tigre-garça combina a força física e a coragem do tigre com os golpes dedicados, movimentos enganosos e contra-ataques da garça (veja *Pak Hok*, págs. 193–194). O Hung Gar é um estilo do sul da China e enfatiza posturas firmes, táticas de aproximação, chutes de linha baixa e socos de linha alta. Ensina os lutadores a usar ambas as mãos igualmente, a lutar armados e desarmados e a manter o equilíbrio em tábuas escorregadias e barcos balançando. Os alunos estudam a respiração profunda e permanecem em posturas profundas por longos períodos para aprender a se manter firmes contra um oponente.

Os praticantes preferem usar o Aparar Agressivo para evitar ataques e, em seguida, seguir imediatamente com um Contra-Ataque. Este contra-ataque é muito forte e muitas vezes um Ataque Dedicado ou até mesmo um Ataque Total. Os ensinamentos do estilo consideram evadir-se menos importante do que a capacidade de suportar ataques e combatê-los no local.

O Hung Gar também possui um componente armado. Os mestres às vezes reservam esse treinamento para alunos avançados. As formas de armas incluem arma de haste, bastão, chicote, chicote duplo, faca, lança, espada larga, par de espadas largas, e par de espadas borboleta.

O Hung Gar valoriza o desenvolvimento do chi, como sugerem sua respiração profunda e posturas fortes. Assim, os mestres cinematográficos deveriam ser capazes de grandes feitos. Eles também devem ser fortes, em boa forma e possuir notável paciência e resistência. Habilidades físicas excepcionais — incluindo ST, HT e PF elevados — são tão prováveis quanto poderes do chi.

Perícias: Caratê; Controle de Respiração; Filosofia (Budismo).

Técnicas: Aparar Agressivo (Caratê); Contra-Ataque (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Obstruir; Pisão; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Golpe Poderoso; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Partes do Corpo de Ferro (Qualquer); Pés Firmes (Escorregadio); Treinamento Naval; Treino em Armas na Mão Inábil (Qualquer).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF e PV aumentados.

Vantagens: Ambidestria; Boa Forma ou Ótima Forma; Idioma (Cantonês); ST de Golpe.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Armas de Haste; Bastão; Chicote; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Judô; Lança.

Técnicas: Ataque com Duas Armas (Chicote, Espadas Curtas, ou Espadas de Lâmina Larga).

KUNG FU LOUVA-A-DEUS

4 pontos

Diz a tradição que um monge Shaolin do século XVII observou um louva-a-deus caçando e — inspirado pelo hábil uso de seus membros dianteiros em forma de gancho — adaptou os movimentos do inseto ao seu próprio estilo e adicionou elementos de outras artes para criar o Kung Fu Louva-a-Deus. Como todas as origens lendárias, esta história é impossível de ser verificada. Ainda assim, várias artes marciais chinesas que emulam os métodos do louva-a-deus sobrevivem até hoje. O estilo descrito abaixo é um tipo de Louva-a-Deus do Norte. O Louva-a-Deus do Sul também existe, mas compartilha apenas um nome — não técnicas ou história.

O louva-a-deus é conhecido por suas posturas estreitas e baixas que imitam as de seu inseto homônimo, com cotovelos próximos e ambas as mãos estendidas para a frente, muitas vezes abertas ou em forma de garras. Seu movimento característico é o “gancho”: o praticante agarra o braço do inimigo para desequilibrá-lo, empurrar sua guarda para o lado, aplicar uma Chave de Braço, arremessá-lo ou impedi-lo de outra forma. Esta é uma tentativa de agarrar — idealmente, executada com rapidez suficiente para ser um Ataque Enganoso. Uma tentativa de desequilibrar o adversário é uma Batida (pág. 103) se o objetivo for reduzir suas defesas, e derrubar (pág. MB370) se o objetivo for colocá-lo no chão. Os lutadores do Louva-a-Deus também usam o Arremesso do Judô (de preferência um arremesso que *cause dano*; veja a pág. 67) para derrubar uma vítima e posicioná-la para um golpe final.

Os praticantes usam Aguardar e Avaliar até que seu oponente se comprometa. Eles procuram anular os movimentos agressivos do atacante afastando-se ou aparando, e então contra-atacam com uma cascata de ataques precisos — muitas vezes usando um Golpe Rápido para lançar dois ataques, ou uma finta e ataque para dominar o inimigo rapidamente. Os praticantes valorizam o posicionamento e a habilidade em vez da força bruta. Os socos do Louva-a-Deus usam a mão aberta, um punho vertical e vários Golpes Exóticos com as Mãos (os detalhes dependem da variante do estilo e podem envolver um único dedo, um nó protuberante, etc.).

O Louva-a-Deus cinematográfico usa o chi para acelerar seus ataques já rápidos. Suas posturas leves e flexíveis permitem que os praticantes caminhem sem deixar rastros, enquanto seus golpes precisos podem atingir pontos vitais. Seus movimentos de mão em forma de garras e passos rápidos podem até *hipnotizar* o inimigo, deixando-o aberto para um golpe crucial.

A filosofia budista é uma parte tradicional da instrução do Louva-a-Deus. As perícias abaixo assumem uma campanha moderna, mas em um jogo histórico — especialmente um onde os alunos devem aprender o estilo com monges — o Mestre deve adicionar Filosofia (Budismo) e aumentar o custo do estilo para 5 pontos. As escolas Louva-a-Deus às vezes ensinam armas, incluindo todos os tipos de armas “Shaolin”. Alguns praticantes aprendem o núcleo das táticas do Louva-a-Deus e depois adaptam outros estilos (quase sempre chineses) ao sistema “Louva-a-Deus”; tais artistas marciais deveriam aprender a arte descrita aqui e comprar qualidades Adaptação de Estilo para esses outros estilos.

Perícias: Arte de Caratê; Caratê; Judô.

Técnicas: Ataque Direcionado (Agarrão de Judô/Braço); Chave de Braço; Chute; Contra-Ataque (Caratê); Dedada no Olho; Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Soco de Martelo; Telefone.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Mãos Hipnóticas; Passos Leves; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Dedada Letal no Olho; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Varia); Mãos de Ferro; Preparação Especial (Aparar com Caratê > Chave de Braço); Resistência do Chi (Mãos Hipnóticas).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Mãos Nuas); Ataque Adicional; Chi Poderoso; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Doutrinas Religiosas.

Perícias: Arte de Bastão; Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Arte de Mangual de Duas Mãos; Bastão; Espada de Duas Mãos; Espadas de Lâmina Larga; Filosofia (Budismo); Mangual de Duas Mãos.

KUNG FU SHAOLIN

6 pontos

Kung Fu Shaolin é a arte mundialmente famosa dos monges do Templo Shaolin. Nenhuma escola de artes marciais é tão rica em mitos quanto o Templo, e seu kung fu herdou esse status lendário. Separar fato da ficção é difícil... mesmo diante de pesquisas rigorosas. O que *se pode* verificar é que havia mais de um Templo e que seus monges eram tão famosos por sua habilidade com o bastão e as mãos nuas quanto por sua piedade. Eles também eram conhecidos por sua resistência ao domínio Manchu e por abrigar rebeldes e refugiados — o que, como resultado, levou à destruição do Templo pelas mãos dos Manchus.

A principal arma dos monges Shaolin era o bastão, que lhes rendeu fama durante a maior parte do último milênio. Era a arma ideal: barata, fácil de transportar e um símbolo do sacerdócio em muitos países asiáticos (embora seja difícil dizer o que veio primeiro: o símbolo ou seu uso como arma!). Os monges treinaram para usar o bastão para ataque e defesa, e como base para alguns movimentos de combate desarmado — incluindo seu característico Chute em Salto com Vara.

Os monges Shaolin também aprendiam (ou pelo menos tinham acesso ao treinamento) muitas outras habilidades para armas. Há histórias de monges usando quase todas as armas chinesas — mas especialmente a espada com gancho, *jian*, e bastão com três seções, e coisas exóticas como o “rabo de peixe” e *qian kun ri yue dao*. Veja o Capítulo 6 para mais informações sobre essas armas.

Os monges Shaolin cinematográficos são capazes de realizar quase *todos* os feitos incríveis dos mitos das artes marciais. Isto se deve em parte ao imenso corpo de lendas folclóricas que cercam os monges do Templo e em parte devido a décadas de filmes de artes marciais que atribuem as incríveis habilidades de quase todos os artistas marciais ao “treinamento do Templo Shaolin”. O Mestre poderia permitir praticamente qualquer perícia, técnica ou qualidade cinematográfica!

Em tempos históricos, a única maneira de aprender este estilo era viajar para o Templo Shaolin e tornar-se monge. A vida de um monge era mais sobre meditação e tarefas árduas do que sobre artes marciais — apesar de centenas de filmes de kung fu. Aqueles que desejassem tornar-se mestres tinham que se comprometer com a *vida* em um mosteiro. O Mestre pode abrir exceções em um jogo cinematográfico.

Encontrar um instrutor do Kung Fu Shaolin no mundo moderno não é difícil — mas muitas dessas escolas ensinam outros estilos de kung fu, ou Wushu (págs. 206–207), sob o nome Shaolin. Algumas escolas *parecem* ser capazes de traçar sua linhagem até o Templo Shaolin e ensinar um estilo muito parecido com o histórico descrito aqui. Elas em geral ensinam apenas perícias Arte de Combate, ou guardam perícias de combate genuínas para alunos avançados.

Tradições Shaolin

As tradições visíveis do Templo Shaolin são as vestes laranja de seus alunos, cabeças raspadas marcadas com um padrão de nove pequenos pontos, e boa forma física (conferida por anos de treinamento em artes marciais). Essas coisas são familiares na TV, nos filmes... e monges reais. A República Popular da China reabriu o Templo há muito fechado como um centro cultural. É um destino popular para artistas marciais visitantes, que treinam lá ou com qualquer um dos muitos professores não afiliados que moram nas proximidades. No passado, é claro, era preciso *ingressar* no Templo para treinar lá.

Historicamente, a entrada na ordem era bastante mundana. Impressionar os monges residentes com a sua seriedade em relação aos votos e tomar esses votos, eram os únicos requisitos. Isso poderia ainda ser difícil; diz-se que Bodhidharma ficou sentado do lado de fora do Templo durante anos, buscando entrada, até que seu olhar abriu um buraco na montanha. Por outro lado, o Templo *tinha* a reputação de acolher peregrinos, dissidentes políticos e outros refugiados — muitas vezes rebeldes contra a dinastia Manchu dominante — se estivessem dispostos a tomar os votos. Alguns destes monges podem estar mais preocupados com o mundo exterior do que com meditação ou oração. Esta reputação e a presença de monges politizados (tanto refugiados como acólitos de longa data) levaram a muitos conflitos com o governo.

Filmes e programas de TV preferem um “teste de admissão” mais exótico. Normalmente, é preciso lutar contra alguns ou *todos* os monges (geralmente em ordem crescente de habilidade) ou fazer votos de obediência severos e irreais. A maioria desses tratamentos fictícios também exige um “exame final” antes de alguém ser considerado um verdadeiro monge.

O seriado de TV *Kung Fu* tinha sua própria versão, agora famosa, do “exame final”. Depois de anos de treinamento, os alunos tiveram que passar por uma provação que envolvia um teste oral sobre filosofia budista, um labirinto cheio de “bonecos de ataque” e armadilhas surpresas, além de outros truques projetados para enganar os desavisados e inábeis. Finalmente, o candidato tinha que levantar um caldeirão em brasa pesando 250 kg, e carregá-lo por uma curta distância. Nas laterais havia marcas em alto relevo que marcavam os braços do carregador com um dragão e um tigre, marcando-o como um monge Shaolin. Isto é mais Hollywood do que realidade — mas certamente combina com os monges Shaolin *cinematográficos*!

Perícias: Bastão; Caratê; Filosofia (Budismo); Judô; Meditação.

Técnicas: Agarrar Armado (Bastão); Chave de Braço (Bastão ou Judô); Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Desarmar (Bastão); Fintar (Bastão ou Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Golpe Rodopiante (Bastão); Mata-Leão (Bastão); Pisão; Rasteira (Caratê ou Judô Soco Rodopiante; Soco de Martelo; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Desviar; Escalada do Lagarto; Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Lutar às Cegas; Mãos Hipnóticas; Passos Leves; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel; Salto Voador; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Caratê ou Bastão); Chute Letal; Chute em Salto com Vara; Dedada Letal no Olho; Defesa Cronometrada; Defesa contra Duas Armas (Bastão); Desarme Grandioso (Judô ou Bastão); Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão; Lutar Sentado (Caratê); Rolar com o Golpe; Voadora Aérea.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Qualquer estilo chinês); Domínio da Técnica (Qualquer técnica de chute); Estômago de Algodão; Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente); Exercícios Especiais (ST de Golpe +1); Lutar Embriagado; Partes do Corpo de Ferro (Qualquer); Resistência do Chi (Qualquer).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Chi Poderoso; Equilíbrio Interior; Hipoalgia; Idioma (Chinês); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Doutrinas Religiosas; Senso do Dever (Mosteiro Shaolin); Votos.

Perícias: Acrobacia; Armas de Haste; Arte de Armas de Haste; Arte de Bastão; Arte de Caratê; Arte de Chicote; Arte de Espadas Curtas; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Arte de Faca; Arte de Judô; Arte de Mangual de Duas Mãos; Chicote; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Mangual de Duas Mãos; Salto.

KUNTAO

6 pontos

“Kuntao” é um termo genérico para as artes marciais da etnia chinesa na Indonésia e na Malásia. O nome vem do termo chinês *chuan do* (“caminho do punho”) e descreve o kung fu chinês que foi influenciado pelo contato com o Pentjak Silat (págs. 195–196) — o rival tradicional do Kuntao. Assim como o Pentjak Silat, o Kuntao não é um estilo, mas uma *variedade* de estilos. A versão dada aqui é uma variedade “dura”. Para formas mais suaves, use os componentes do estilo Pa Kua Chuan (pág. 193) ou do Tai Chi Chuan (págs. 201–202).

O Kuntao enfatiza golpes fortes e contra-ataques rápidos. A ênfase está nos socos, mas o estilo também inclui chutes baixos e rodopiantes para uso contra inimigos pegos de surpresa ou no chão. Os praticantes aprendem a retrainar seus socos rapidamente para conter as tentativas dos praticantes de Pentjak Silat de agarrar os membros que se aproximam, e estudam a técnica Evasão — e a empregam com frequência — para ficar fora do alcance da luta agarrada. Fazem uso frequente da técnica do Contra-Ataque e da opção Riposta (pág. 125) para explorar as aberturas que os adversários deixam nas suas defesas ao atacar. Na defesa, os lutadores Kuntao costumam seguir o aparar com arremessos.

Assim como seus estilos ancestrais e seu vizinho próximo, o Pentjak Silat, o Kuntao ensina muitas armas. Estas incluem o bastão, bastão com três seções, chicote, corrente, espada com gancho, espada de duas mãos, espada larga, espadas borboleta (geralmente em pares), *jian*, *lajatang*, lança, *liangtjat* (vara afiada), *sai*, *sian-gkam*, e várias armas de haste. Consulte o Capítulo 6 para obter descrições dessas armas. Os alunos acabam aprendendo todas as armas, mas geralmente começam com apenas algumas.

Historicamente, por causa da rivalidade do Kuntao com o Pentjak Silat, os professores e alunos de cada escola mantinham segredo de seus vizinhos não chineses e de outras escolas de Kuntao. Na sua forma mais pacífica, isto tomava a forma de demonstrações falsas destinadas a obscurecer a verdadeira arte. Também houve confrontos sangrentos entre as escolas de Pentjak Silat e Kuntao — e até mesmo entre escolas rivais de Kuntao.

Hoje, encontrar um instrutor de Kuntao é difícil — em parte por causa da tradição de sigilo da arte e em parte porque muitos mestres acreditam que os alunos modernos não têm a dedicação necessária para aprender a arte. No entanto, existem algumas escolas no exterior. Às vezes, elas combinam Kuntao com outras formas de kung fu, Caratê ou até mesmo Pentjak Silat!

Perícias: Caratê; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Judô; e ao menos *uma* entre Armas de Haste, Bastão, Chicote, Espada de Duas Mãos, Faca, Jitte/Sai, Kusari, Lança, Mangual de Duas Mãos, e Terçado.

Técnicas: Chave de Braço; Chave de Cabeça; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Contra-Ataque (Caratê); Evasão; Golpe Exótico com as Mãos; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Arte do Arremesso; Controle das Funções Involuntárias; Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Lutar às Cegas; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas); Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Retração Rápida (Socos); Treino em Armas na Mão Inábil (Espadas Curtas).

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Chinês).

Desvantagens: Estigma Social (Minoria, Chinês na Indonésia).

Perícias: Controle de Respiração; qualquer perícia com arma acima não aprendida inicialmente.

KUSARIJUTSU

2 pontos

Kusarijutsu é a arte japonesa do *kusari*, ou corrente com pesos. Seus desenvolvedores provavelmente eram samurais medievais que buscavam uma arma reserva flexível. As armas de corrente podem datar desde o início do período Kamakura (1192).

Os praticantes aprendem a usar o kusari para desferir golpes, envolver as pernas do inimigo e aplicar Mata-Leão e Chaves de Braço (que envolvem envolver o braço e torcê-lo em uma posição dolorosa ou incapacitante). Devido ao excelente alcance da arma, mas à sua fraca capacidade defensiva, eles alternam agressão com cautela. Os praticantes preferem usar Aguardar, Avaliar ou Fintar para preparar um oponente antes de desferir um ataque incapacitante — possivelmente com Envolver ou Golpe Para Trás. Até que um ataque tão decisivo seja possível, eles se movem para tirar proveito do alcance e manter o inimigo afastado. Porém, uma vez que o adversário esteja vulnerável, é provável um movimento final esmagador com Ataque Dedicado (Forte) ou Ataque Total (Forte).

Praticantes cinematográficos de Kusarijutsu podem balançar suas armas com enorme força. Eles também podem amarrar adversários com laços de corrente em combate. Alguns treinam para atacar um único alvo com ambas as extremidades de seu kusari ao mesmo tempo — ou para atacar dois inimigos adjacentes, um com cada extremidade. Esses dois últimos movimentos contam como Ataque com Duas Armas e só são possíveis com um kusari segurado com as duas mãos e preparado com alcance inferior ao máximo.

O Kusarijutsu é um excelente ponto de partida para artes marciais não japonesas que usam armas de corrente, ou para estilos cinematográficos ou ficcionais que usam (muitas vezes bizarras ou impraticáveis) armas baseadas em correntes e cordas: corda de dardos, correntes com lâminas, correntes com bolas com espinhos serrilhados, etc. Para mais informações sobre o kusari e suas muitas variantes, consulte o Capítulo 6. Para o *kusarigama* e suas variações, consulte *Kusarigamajutsu* (pág. 183).

Perícias: Kusari.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Kusari/Rosto); Ataque Direcionado (GeB de Kusari/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Kusari/Crânio); Chave de Braço (Kusari); Envolver (Kusari); Golpe Para Trás (Kusari); Golpe de Retorno (Kusari); Mata-Leão (Kusari).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Kusari); Retenção.

Qualidades: Preparação Especial (Aparar com Kusari > Chave de Braço).

Características Opcionais

Vantagens: Mestre de Armas (Kusari).

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Judô; Mangual; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Golpe Rodopiante (Kusari).

Qualidades: Vínculo com Arma.

Kusarigamajutsu

3 pontos

Os guerreiros às vezes prendem o *kusari* a outra arma (veja *Armas Combinadas*, pág. 214). O *kusarigama* — um kusari preso a um *kama* (foice) — é a combinação mais famosa. A corrente é fixada na cabeça do kama ou na ponta de seu cabo. Este estilo abrange ambos os casos, mas cada variação exige a sua própria tática.

Se a corrente estiver presa ao cabo, o usuário empunha o kusarigama com as duas mãos: sua mão mestre segura o kama enquanto a mão inábil controla o kusari. Ele pode então “lançar” a corrente. O alvo usual de um arremesso é o rosto ou as mãos do oponente — com sorte, distraíndo-o ou ferindo-o, criando uma abertura para avançar e atacar com o kama. Este tipo de ataque rápido com ambas as partes da arma é um (realista) Ataque com Duas Armas.

Uma tática relacionada com este tipo de kusarigama é balançar apenas o kusari na tentativa de envolver ou ferir o inimigo. Se a intenção for ferir, o atacante mira no crânio ou no pescoço. Se estiver usando a técnica Envolver, ele mira nos braços, pernas, ou arma. No turno *após* atordoar ou envolver seu inimigo, o usuário avança com o kama para um golpe final. É provável que este seja um Ataque Dedicado ou Ataque Total — especialmente se o kusari inutilizou a arma da vítima! O usuário de kusarigama pode desequilibrar seu oponente antes de tal ataque; trate isso como uma derrubada ou uma Batida (pág. 103).

É possível segurar o kusari e girar o kama na ponta da corrente. Isto é potencialmente mortal, pois confere maior velocidade ao kama. No entanto, o ataque compromete toda a arma — o kama não está na mão dominante, preparado para atacar e aparar. Ao acertar, ou em um bloqueio ou aparar do inimigo, *toda a arma* fica despreparada!

Se a corrente estiver presa na cabeça, o usuário poderá empunhar a arma com uma mão. O kusari balança livremente e o usuário ataca com ele (reduzindo o balanço do kama para alguém do alvo) ou com o kama. Frequentemente, ele usará Envolver para capturar a arma do inimigo ou puxá-lo (novamente, uma derrubada ou uma Batida) e então atacá-lo com ataques desarmados ou uma arma secundária.

O Kusarigamajutsu normalmente faz parte de um *ryu* maior — frequentemente um elemento secreto ou oculto. Algumas escolas de Naginatajutsu (págs. 192–193) ensinam o kusarigama como arma reserva. Para praticantes que usam outras combinações de kusari, use este estilo, mas substitua Maça/Machado pela perícia apropriada: Jitte/Sai para o *kusarijutte*, Bastão para a corrente de bastões, e assim por diante. As táticas permanecem as mesmas.

Perícias: Kusari; Maça/Machado.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Kusari/Rosto); Ataque Direcionado (GeB de Kusari/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Kusari/Crânio); Ataque Direcionado (GeB de Maça/Machado/Pescoço); Envolver (Kusari); Golpe de Retorno (Kusari); Mata-Leão (Kusari).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Kusari ou Maça/Machado).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Kusarigama); Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário); Treino em Armas na Mão Inábil (Kusari).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria.

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Caratê; Espada de Duas Mãos.

KYUJUTSU

4 pontos

Kyujutsu é a arte japonesa do arco, ou *yumi* (normalmente o *dai-kyu*, ou arco composto). É principalmente um estilo de combate. Para variantes esportivas e artísticas e estilos não japoneses, consulte *Arquearia* (pág. 184).

Como as flechas não eram muito eficazes contra armaduras, os samurais aprendiam a mirar no rosto, que raramente era protegido por uma máscara. Eles também praticavam o tiro a galope pleno. Usavam *inuomono*, ou caça de cães, para aprimorar suas habilidades. Isso envolvia perseguir cães em campos abertos e atirar neles — muitas vezes com flechas equipadas para assobiar e alertar o cão. Isso ensinava os guerreiros a atirar em alvos que se moviam e esquivavam rapidamente.

Arqueiros lendários podiam atingir alvos a distâncias extremas com grande precisão. Eles usavam suas habilidades não apenas para matar, mas também para “tiros engenhosos” — cortando estandartes de postes, arrancando decorações de capacetes e assim por diante — para intimidar o inimigo. Arqueiros japoneses empregavam diversas pontas de flechas peculiares especificamente para esse propósito (veja *Flechas Especiais*, pág. 232).

O Kyujutsu representa o treinamento *mínimo* que um samurai precisa para lutar a cavalo usando um arco. A maioria recebe instruções adicionais de combate montado; veja *Bajutsu* (pág. 151). Mais tarde, samurais e *ashigaru* (infantaria recrutada) poderiam treinar para lutar a pé; veja *Arquearia a Pé* (pág. 184).

Perícias: Arco; Cavalgar (Cavalo); Sacar Rápido (Flecha).

Técnicas: Arquearia Montada; Ataque Direcionado (Tiro de Arco/Rosto); Cavalgar com Mãos Livres; Cavalgar em Combate.

Perícias Cinematográficas: Arqueiro Zen; Força Mental; Pontos de Pressão (Arco).

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Arco Forte; Adaptação de Técnica (Ataque Direcionado).

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Arqueiro Heroico; Mestre de Armas (Arco); Riqueza; Visão Aguçada.

Desvantagens: Código de Honra (Bushidô).

Perícias: Adestramento de Animais (Cão ou Cavalo); Arte de Arco; Meditação; Trato Social (Dojo).

Qualidades: Vínculo com Arma.

LUTA COM ACHA DE ARMAS

4 pontos

A acha de armas era popular para duelos judiciais entre cavaleiros na Europa do século XV e início do século XVI. Esta arma *não era* o enorme “machado de haste” descrito na pág. MB272, que era adequado principalmente para uso por soldados graduados. Em vez disso, era uma “alabarda de duelo” (pág. 213) mais curta — às vezes com um martelo dentado em vez de uma lâmina de machado real — projetada especificamente para combate pessoal.

Arquearia

Kyujutsu (pág. 183) dificilmente é o único estilo de arco. A arquearia montada dos Índios das Grandes Planícies, Hunos, Mongóis, Citas, etc., seria semelhante, mas não teria elementos especificamente japoneses como Código de Honra (Bushidô) e Adestramento de Animais (Cão), e ofereceria diferentes Ataques Direcionados. A Hierarquia Militar e o Status se juntariam à Riqueza como características opcionais, com a combinação variando de acordo com a cultura. Alguns estilos diferem mais radicalmente.

Arquearia a Pé

3 pontos

Historicamente, tanto a infantaria quanto a cavalaria eram formadas por arqueiros. No tempo que um arqueiro a cavalo levava para dominar uma arma e uma montaria, um arqueiro a pé poderia desenvolver grande força nos braços, permitindo-lhe puxar arcos mais pesados. As táticas dependiam mais de emboscadas e tiros em massa do que de pontaria, mas os arqueiros atiravam em alvos para esporte e prática — especialmente na Inglaterra. Perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo eram importantes para defesa próxima e para finalizar inimigos.

Arqueiros cinematográficos como Robin Hood poderiam focar na mira, aprendendo Ataques Direcionados e perícias especiais para atacar alvos ocultos ou distantes. Heróis fenomenais também poderiam facilmente justificar a perícia Kiai. A arquearia servia tanto para desmoralizar quanto para matar, e os arqueiros eram conhecidos por seus gritos de guerra!

Atletas modernos devem substituir o Arco por Jogos de Entretenimento (Arquearia) e usar Esporte de Arco para atirar.

Perícias: Arco; Esporte de Arco.

Técnicas: Combate Corporal (Arco); Conservar a Arma (Arco).

Perícias Cinematográficas: Arqueiro Zen; Kiai; Lutar às Cegas.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Arco).

Qualidades: Arco Forte; Exercícios Especiais (ST Braçal +1) até três vezes, permitindo ST Braçal +3; Pés Firmes (Escoregado).

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Como *Kyujutsu* (pág. 183), mas remova Riqueza e acrescente Boa Forma.

Perícias: Armas de Combate Corpo a Corpo; Armeiro (Armas de Projétil); Caminhada; Camuflagem; Furtividade; Intimidação; Sacar Rápido (Flecha); Soldado.

Técnicas: Ataque Direcionado.

Kyudô

4 pontos

Com o surgimento das armas de fogo no campo de batalha japonês na década de 1570, o arco entrou em declínio como arma militar. A sociedade japonesa admirava arqueiros habilidosos e desejava preservar o Kyujutsu. Assim, tornou-se uma das primeiras artes *-jutsu* a desenvolver uma forma *-dô*.

O Kyudô divide cada tiro em oito estágios e espera que o arqueiro se mova suavemente entre eles, executando cada um com igual ponderação. O treinamento prossegue lentamente e trata o tiro ao alvo como uma distração até que a pessoa domine a postura, a respiração e a puxada. A arte é igualmente formal em competições.

O Kyudô é praticado tanto na postura ajoelhada quanto de pé.

Perícias: Arte de Arco; Meditação; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Luta Baixa (Arte de Arco).

Perícias Cinematográficas: Como *Kyujutsu* (pág. 183).

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Como *Kyujutsu*, mas remova Riqueza.

Perícias: Auto-Hipnose.

Yabusame

3 pontos

Yabusame, usado no ritual xintoísta, é um dos únicos exemplos sobreviventes de arquearia montada atualmente. Os praticantes usam o mesmo *yumi* do Kyudô, mas a cavalo. A ênfase está na precisão. O arqueiro tem apenas uma pequena janela de oportunidade para mirar e atirar enquanto cavalga em alta velocidade.

Perícias: Cavalgar (Cavalo); Esporte de Arco.

Técnicas: Arquearia Montada; Cavalgar com Mãos Livres; Cavalgar em Combate.

Perícias Cinematográficas: Arqueiro Zen.

Características Opcionais

Características Secundárias: Per aumentada.

Vantagens: Como *Kyujutsu* (pág. 183), mas remova Riqueza.

Desvantagens: Doutrinas Religiosas.

Perícias: Arco; Trato Social (Dojo).

Os cavaleiros em geral seguravam a acha de armas com as duas mãos, como um bastão, espaçando as mãos e segurando a haste diagonalmente ao longo do corpo. Em termos de jogo, esta seria uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112). A luta era de perto e favorecia estocadas com a ponta e golpes *curtos* em vez de golpes amplos e abrangentes que — embora poderosos — exporiam o atacante. Outra tática popular era enganchar o bico, a lâmina, ou a ponta por detrás da arma, perna ou pescoço do oponente. Fintas e Ataques Defensivos eram comuns, mas um lutador usaria Ataque Dedicado (Forte) ou Ataque Total (Fintar) se seu rival parecesse vulnerável.

Algumas achas de armas escondiam um espaço oco na cabeça que era preenchido com um irritante “pó cegante”. Lançar isso é um truque sujo (veja *Truques Sujos*, pág. 76). O atacante pode usar a perícia Armas de Haste em vez da DX para lançar o pó se

conhecer a Qualidade do Estilo apropriado. Entretanto, jogue 1d após qualquer ataque *em balanço* com a arma. Em 1–2, o pó é espalhado prematuramente (e inofensivamente). Qualquer erro crítico significa que o pó afeta o portador da acha de armas, além dos resultados na *Tabela de Erro Crítico* (pág. MB 556).

Apesar de sua aparência assustadora, a acha de armas era mais popular em torneios do que em tempos de guerra. Alguns estudiosos acreditam que isso ocorreu porque não era especialmente eficaz na penetração de armaduras — mesmo um golpe com força total derrubaria um homem blindado sem causar muitos ferimentos. Isto é mais um comentário sobre a armadura dos lutadores do que sobre suas táticas, que certamente eram bastante sérias. Os praticantes definitivamente devem aprender perícias de combate, não de Esportes de Combate.

A acha de armas perdeu qualquer utilidade militar que pudesse ter quando a guerra se tornou uma questão de piques e alabardas em massa, em vez de guerreiros individuais. No entanto, alguns comandantes ainda carregavam uma acha de armas enquanto lideravam essas tropas.

Perícias: Armas de Haste; Briga; Jogos de Entretenimento (Combate de Cavalaria).

Técnicas: Conservar a Arma (Armas de Haste); Desarmar (Armas de Haste); Enganchar (Armas de Haste); Fintar (Armas de Haste); Joelhada; Pisão; Rasteira (Armas de Haste).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Alabarda de Duelo); Técnica Única (Espalhamento de Pó).

Características Opcionais

Vantagens: Status; Riqueza.

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros).

Perícias: Espadas Curtas; Esporte de Armas de Haste; Faca; Luta Greco-Romana; Maça/Machado de Duas Mãos.

LUTA COM ADAGA

3 pontos

Este estilo de luta com faca é baseado nas artes marciais europeias medievais e renascentistas, mas difere pouco das asiáticas, africanas e da antiga Roma. Ele se encaixaria em quase qualquer ambiente “do jeito que está”. Da mesma forma, embora “adaga” historicamente descreva uma arma bastante específica (veja Capítulo 6), a Luta com Adaga funciona com *qualquer* faca de combate usada no mundo para brigas de rua e defesa pessoal, e como arma auxiliar em duelos e guerras — individualmente ou em pares. Os praticantes normalmente preferem lâminas maiores, entretanto.

A maioria das escolas ensinava tanto a empunhadura de “espada” (a empunhadura normal) quanto a empunhadura de “picador de gelo” (veja *Empunhadura Invertida*, pág. 112). Lutadores com adaga aprenderam a alternar rapidamente entre as empunhaduras para aproveitar ao máximo a mistura fluida de trabalho com faca e luta agarrada que caracteriza uma luta com faca. As táticas enfatizavam fintas, desarmes (com as mãos nuas e cortes nas mãos e braços) e ataques diretos. Técnicas de “giro” — por exemplo, virar as costas a um inimigo avançando para atacar com a faca para trás cravando nele — não eram desconhecidas.

O lutador com adaga prefere cercar o inimigo, fintando, golpeando e observando qualquer fraqueza ou oportunidade. Esta é uma série de manobras Aguardar, Avaliar, Fintar e Ataque Defensivo. Ele avançará para matar apenas quando seu adversário estiver vulnerável — ferido, fintado, etc. Ataques múltiplos rápidos são mais prováveis do que um único golpe poderoso, e o lutador pode desferir vários golpes potencialmente letais para garantir que seu inimigo morra rápido o suficiente para ser incapaz de retribuir o favor.

A maioria dos ataques tem como alvo o braço ou a mão para desarmar, ou o pescoço ou órgãos vitais para matar. Os praticantes dão punhaladas, mas em geral preferem o corte, simplesmente porque um corte no comprimento do braço oferece um alcance superior. As escolas que usam apenas uma faca também agarram usando a mão vazia (muitas vezes conhecida como “mão livre”). Os movimentos incluem agarrar a arma do oponente e agarrar o braço da arma para quebrá-lo ou tornar sua arma inofensiva, geralmente após um apagar.

No que diz respeito às artes marciais, a Luta com Adaga apresenta poucas afirmações improváveis. No entanto, algumas perícias cinematográficas combinam com o estilo. Mãos Hipnóticas se adapta aos ritmos complexos do trabalho com faca, enquanto Golpe Poderoso permitiria que facas de dano baixo desferissem golpes poderosos para incapacitar membros ou matar instantaneamente.

As escolas modernas de luta com faca são notavelmente semelhantes às históricas, mas tendem a substituir a ênfase em aparar armas maiores (como espadas) por técnicas de desarme de armas de fogo. É difícil encontrar treinamento em combate sério com facas em condições realistas fora dos círculos militares e de operações secretas. Além disso, muitas vezes é ilegal portar uma faca do tamanho de uma arma, e mesmo *usar* uma faca legal pode significar problemas com a lei! Este último assunto não é um fenômeno moderno. Mesmo em cenários históricos onde todos carregavam e usavam facas como ferramentas, os cidadãos comuns muitas vezes consideravam os lutadores habilidosos com facas como bandidos ou criminosos.

Em qualquer época, muitos lutadores com faca também aprendem outro estilo — armado ou desarmado.

Perícias: Faca; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Agarrar Armado (Faca); Chave de Braço (Faca ou Luta Greco-Romana); Conservar a Arma (Faca); Fintar (Faca); Golpe Para Trás (Faca); Golpe Rodopiante (Faca); Inverter Empunhadura (Faca); Mata-Leão (Faca).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Mãos Hipnóticas.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Faca ou Luta Greco-Romana); Lutar Sentado (Faca).

Qualidades: Treino em Armas na Mão Inábil (Faca); Trocar Rápido (Faca).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria.

Desvantagens: Reputação (Bandido).

Perícias: Adaga de Esgrima; Arma de Arremesso (Faca); Briga; Sacar Rápido (Faca).

Técnicas: Desarmar.

LUTA COM BORDÃO

2 pontos

Sendo o bordão considerado por muitos como uma arma essencialmente *inglesa*, a luta com bordão foi e ainda é praticada em todo o mundo. Historicamente, alguns mestres o desprezavam em relação à espada. Outros — como George Silver (pág. 22) — consideraram-no a arma “perfeita” e elogiaram a sua flexibilidade tática, a capacidade de afastar os inimigos, quer individualmente ou em grupos, e o seu poder de ataque. Não é preciso ir além dos contos de Robin Hood para apreciar seu status lendário!

Contra uma arma mais curta, o lutador com bordão aproveita seu alcance. Ele mantém distância, usando golpes e as técnicas Desarme e Rasteira para atacar de longe. Porém, se a arma do inimigo for *mais longa*, ele se aproxima com um Ataque ou avança com um Avançar e Atacar. Uma vez dentro do alcance de seu oponente, ele usa Agarrar Armado ou Rasteira para colocar seu adversário no chão e, em seguida, finaliza-o com uma estocada, golpe em balanço ou Mata-Leão. Nem todo instrutor ensina todos esses movimentos... mas a maioria ensina a maioria deles.

Os lutadores com bastão históricos usavam armas de vários comprimentos — meio-bastão, bordão, hasta de pique, e assim por diante — nomeados de acordo com suas dimensões, o punho do usuário e/ou a origem do bastão; veja o Capítulo 6. Um verdadeiro mestre sabia como usar *todas* essas armas. O estilo de luta com bordão apresentado aqui pressupõe uma “escola” totalmente desenvolvida que ensina todos os comprimentos e técnicas. É nominalmente europeu, mas as artes asiáticas são muito semelhantes; veja *Luta com Bastão* (pág. 186).

Alguns mestres colocavam um espigão em uma ponta do bastão. Outros praticavam táticas de bastão como “reserva” para a luta com piques, para o caso da cabeça da arma quebrar. Adicione a perícia Lança e a qualidade Domínio da Forma (Lança) para refletir isso.

Luta com Bastão

A luta com bastão é tão difundida quanto a luta com vara (pág. 164). Na era das lanças e armas de haste, um guerreiro treinava para usar sua arma de haste como bastão caso a cabeça da arma fosse arrancada em batalha. Em *qualquer* época, a construção simples e a facilidade de uso do bastão tornam-no uma arma extremamente acessível.

Bojutsu

2 pontos

O Japão e Okinawa tinham artes de luta altamente desenvolvidas, chamadas *Bojutsu*. Muitos *ryuha* ensinavam formas de Bojutsu, tipicamente enfatizando o uso eficaz da *naginata* ou *yari* caso a cabeça da arma quebrasse em batalha. Um *bo* (bastão) pode ter até 2,4 metros de comprimento, mas o *rokushakubo*, ou “bastão de seis pés” (1,80 m), era o mais comum.

Perícias, Técnicas, Qualidades, e Características Opcionais: Como *Luta com Bordão* (págs. 185–186).

Jojutsu

3 pontos

Diz a lenda que o fundador do Jojutsu, Muso Gonnosuke, desafiou Musashi Miyamoto, lutou usando Bojutsu e perdeu. Ele decidiu que precisava de mais flexibilidade do que o bastão oferecia, encurtou o *bo* para criar o *jo* e então usou essa arma para lutar contra Musashi até um empate (ou até mesmo para derrotá-lo). Sua escola, a *Shindo-Muso Ryu*, é o estilo de Jojutsu mais comum. O Jojutsu usa técnicas semelhantes ao Bojutsu (acima) e ao Kenjutsu (págs. 176–178), e o treinamento envolve o *boken* e também o *jo*.

Perícias: Bastão; Espada de Duas Mãos.

Técnicas: Chave de Braço (Bastão); Desarmar (Bastão ou Espada de Duas Mãos); Fintar (Bastão ou Espada de Duas Mãos); Rasteira (Bastão).

Perícias e Técnicas Cinematográficas: Como *Luta com Bordão* (págs. 185–186).

Qualidades: Domínio da Forma (Jo).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Bastão).

Perícias: Caratê.

Bordão Esportivo

2 pontos

A luta com bordão evoluiu para um esporte popular na Inglaterra do século XIX. Os praticantes usavam bastões de bambu para evitar lesões e usavam capacetes e acolchoamentos de proteção. As regras eliminavam a luta agarrada e enfatizavam golpes menos danosos.

Perícias: Esporte de Bastão.

Técnicas: Fintar (Esporte de Bastão).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Bastão).

Perícias: Bastão.

Técnicas: Agarrar Armado (Bastão); Chave de Braço (Bastão); Desarmar (Bastão); Fintar (Bastão); Golpe Para Trás (Bastão); Mata-Leão (Bastão); Rasteira (Bastão).

Perícias Cinematográficas: Desviar; Golpe Poderoso; Lutar às Cegas; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Bastão); Defesa Cronometrada (Bastão); Defesa contra Duas Armas (Bastão); Desarme Grandioso (Bastão); Golpe em Ponto de Pressão (Bastão).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Bastão).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Bastão).

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Armas de Haste; Lança; Arte de Bastão; Luta Greco-Romana.

LUTA COM ESPADA CURTA

4 pontos

A espada curta era impopular durante grande parte da Idade Média. Por volta de 1250, porém, reapareceu nas mãos de soldados de infantaria. No final do século 15 ou início do século 16, era a arma padrão do *Lansquenete* alemão. Os plebeus de toda a Europa também usavam esta espada leve, prática e barata. A lei muitas vezes desempenhou um papel nisso: era bastante comum restringir as espadas à nobreza. A espada curta — assim como a adaga — era legal nas ruas de algumas cidades... e útil em espaços apertados.

A luta com espadas curtas era um estilo para combatentes sem armadura ou com armadura leve, que dependiam de movimentos de pés hábeis e de aparar rapidamente para proteção. As espadas afiadas eram principalmente armas cortantes, embora a maioria tivesse uma ponta perfurante. Os espadachins usavam o Ataque Defensivo para “sentir” o inimigo e o Ataque Enganoso para contornar sua guarda. Como a maioria usava pouca ou nenhuma armadura, eles evitavam o Ataque Total, o Ataque Dedicado e outras táticas que os expusessem à retaliação.

Os praticantes aprenderam a lutar em combate corporal, aparando com as mãos, com agarrões, chutes e golpes com o pomo. Alguns lutadores históricos preferiam *duas* espadas — uma para defender e outra para atacar — em vez de uma única lâmina e uma mão livre. Os guerreiros cinematográficos usariam duas armas para atacar ou aparar ao mesmo tempo, é claro!

A espada curta provavelmente será a arma favorita dos arrua-ceiros e bandidos urbanos onde quer que seja permitida nas ruas. Justa ou injustamente, os praticantes podem ganhar a reputação de serem eles próprios a escória. Lutadores com espadas curtas que buscam expandir suas habilidades também podem aprender Luta com Adaga (pág. 185) e/ou Luta Livre de Combate (págs. 188–189). A luta com espadas curtas também era um estilo “reserva” popular para aqueles treinados em Luta com Espada Longa (págs. 187–188).

Perícias: Briga; Judô; Espadas Curtas.

Técnicas: Agarrar Armado (Espadas Curtas); Ataque Direcionado (GdP de Espadas Curtas/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GeB de Espadas Curtas/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Espadas Curtas/Pescoço); Chave de Braço; Combate Corporal (Espadas Curtas); Dedada no Olho; Desarmar (Judô); Fintar (Espadas Curtas); Golpe nos Olhos; Luta Baixa (Espadas Curtas); Luta no Solo (Espadas Curtas); Reter Arma (Espadas Curtas).

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas); Lutar Sentado (Espadas Curtas).

Qualidades: Adaptação de Perícia (Reter Arma se baseia em Espadas Curtas para valor predefinido); Domínio da Empunhadura (Espadas Curtas); Treino em Armas na Mão Inábil (Espadas Curtas); Trocar Rápido (Espadas Curtas).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Espadas Curtas ou Todas); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Reputação (Bandido).

Perícias: Adaga de Esgrima; Faca; Sacar Rápido (Espada).

LUTA COM ESPADA E ESCUDO

4 pontos

A luta com espada e escudo era a arte de usar a espada larga e o escudo em combate. Provavelmente se originou na Idade das Trevas, embora as evidências conclusivas sejam escassas. Seu apogeu foi no início da Idade Média, mas sobreviveu — e até prosperou — até a Renascença. Os espanhóis usavam tropas com espadas e escudos até o século XVI, e o estilo desapareceu do campo de batalha somente depois que a disseminação das armas de fogo tornou o escudo obsoleto.

Ao contrário dos broquéis, os escudos tinham um caráter distintamente militar. Os civis raramente os carregavam. Depois de 1350, o escudo passou a ser principalmente uma ferramenta da infantaria na Europa. Os lutadores usavam escudos de todos os tamanhos — do pequeno ao grande — feitos de metal, madeira e couro. Alguns até ostentavam espigões afiados!

A luta com espada e escudo exigia muito espaço. Enfatizava o trabalho de pés, golpes rápidos e combate à distância do braço. Os praticantes seguravam o escudo para frente para repelir os inimigos e bloqueavam mais do que aparavam. Eles aprendiam alguns movimentos de luta livre, mas evitaram em grande parte o combate corporal (ao contrário dos praticantes do Jogo de Espada e Broquel).

O lutador com espada e escudo circulava seu oponente e usava Aguardar e Avaliar para buscar uma abertura, ou fazia uma Batida (pág. 103) com seu escudo para criar uma. Ele frequentemente atacava avançando, golpeando e recuando rapidamente. Trate como um Ataque Dedicado (Determinado) com dois passos — um para dentro e outro para fora. Em vez disso, ele pode lançar um Ataque Defensivo na forma de um golpe em um ponto vulnerável. Se o seu atacante se deixasse aberto à ofensiva, o praticante o punia com a técnica Contra-Ataque. Se seu inimigo pressionasse o ataque, o lutador de espada e do escudo respondia com Defesa Total (Bloqueio Aumentado) e usava retiradas para aumentar o espaço. Quando as coisas ficavam próximas demais, ele fazia uso agressivo de seu escudo — tanto para empurrar seu oponente para trás quanto para acertá-lo.

Não existem histórias de lutadores “cinematográficos” de espadas e escudos. O Mestre certamente deve permitir isso, e algumas técnicas são muito apropriadas para o estilo.

Os reencenadores modernos — em particular a Sociedade para o Anacronismo Criativo (SCA, em inglês) — trabalharam arduamente para recriar este estilo. Use o estilo conforme escrito, substituindo perícias de combate por perícias Esporte de Combate. Para reencenadores de aço real, nem essa mudança é necessária.

Perícias: Escudo; Espadas de Lâmina Larga; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Contra-Ataque (Espadas de Lâmina Larga); Fintar (Escudo ou Espadas de Lâmina Larga).

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Escudo ou Espadas de Lâmina Larga); Defesa contra Duas Armas (Escudo ou Espadas de Lâmina Larga); Estocada Aérea (Espadas de Lâmina Larga).

Qualidades: Pés Firmes (Irregular); Treinamento em Parede de Escudos.

Características Opcionais

Vantagens: Bloqueio Ampliado; Esquiva Ampliada; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Dever.

Perícias: Acrobacia; Briga; Faca.

LUTA COM ESPADA LONGA

5 pontos

A luta com espada longa era popular na Europa Central por volta de 1350 até quase 1600. A espada longa (pág. 217) era ideal para táticas com as duas mãos. Os lutadores consideravam o uso com uma mão secundário e nem usavam escudo; eles mantinham as duas mãos na arma ou usavam uma mão para agarrar o inimigo enquanto golpeavam com a espada com a outra. Os mestres completavam o treinamento com socos, chutes, luta agarrada, e lutas com facas.

Os espadachins normalmente seguravam a espada longa em uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112), segurando o ricasso longo e usando a lâmina para afastar golpes. Eles lançavam ataques tanto com esta empunhadura quanto com a empunhadura normal. Contra inimigos com armaduras de placas, eles preferiam Ataques Direcionados à fresta na armadura. Alguns ataques utilizavam a espada *invertida*: o lutador segurava sua arma pela lâmina e batia no oponente com o punho como se fosse uma maça ou usava a técnica Enganchar com a cruzeta.

Guerreiros com e sem armadura praticavam a luta com espadas longas. Aqueles com armadura agarravam, empurravam, davam encontrões e Batidas (pág. 103) extensivamente, aproximando-se do inimigo e tentando colocá-lo em desvantagem para acabar com ele com uma estocada em uma área vital. Lutadores sem armadura — menos protegidos de cortes e estocadas — circulavam e mantinham distância. Eles usavam Avaliar, Aguardar e Fintar para detectar ou criar uma abertura antes de avançar para matar. Ambas as circunstâncias exigiam um ataque forte, capaz de perfurar armaduras; em termos de jogo, Ataque Dedicado (Forte) ou Ataque Total (Forte).

Embora a arma icônica do estilo fosse a espada longa, tanto a espada bastarda em GdP quanto a espada grande em GdP eram usadas. Esta última era frequentemente conhecida como *zweihänder* nas mãos do *doppelsöldner*, que recebia o dobro do soldo de outros soldados de infantaria. Para obter esse cobiçado status, ele tinha que apresentar um diploma emitido por um reconhecido mestre de espadas longas.

Os heróis medievais que desejam aprender esse estilo não terão dificuldades para encontrar um mestre na Europa Central dos séculos XIV ao XVI. A rapieira rapidamente substituiu a espada longa para civis durante o século 16, mas a espada longa continuou sendo uma arma militar comum. A arte da época retrata mestres italianos de esgrima com espadas longas ainda na década de 1580. Os recreacionistas modernos restauraram uma versão deste estilo baseada nos escritos dos mestres alemães de espadas longas.

Perícias: Briga; Espada de Duas Mãos; Faca; Judô.

Técnicas: Agarrar Armado (Espada de Duas Mãos); Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Fretas nos Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Pescoço); Ataque Direcionado (GdP de Espada de Duas Mãos/Rosto); Calçada de Perna; Chave de Braço (Judô); Chute; Combate Corporal (Espada de Duas Mãos); Conservar a Arma (Espada de Duas Mãos); Contra-Ataque (Espada de Duas Mãos); Desarmar (Espada de Duas Mãos ou Judô); Joelhada; Luta no Solo (Faca); Mata-Leão (Espada de Duas Mãos); Reter Arma (Espada de Duas Mãos).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Defesa Cronometrada (Espada de Duas Mãos); Defesa contra Duas Armas (Espada de Duas Mãos).

Qualidades: Adaptação de Perícia (Reter Arma se baseia em Espada de Duas Mãos para valor predefinido); Domínio da Empunhadura (Espada Longa); Familiaridade com a Armadura (Judô); Pés Firmes (Irregular).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Espada de Duas Mãos ou Todas); Esquiva Ampliada; Mestre de Armas (Espada de Duas Mãos).

Desvantagens: Obsessão (Obter certificado de maestria).

Perícias: Espadas de Lâmina Larga; Luta Greco-Romana; Maça/Machado de Duas Mãos; Sacar Rápido (Faca).

Técnicas: Enganchar (Maça/Machado de Duas Mãos).

Qualidades: Vínculo com Arma.

LUTA LIVRE

A luta livre, de uma forma ou de outra, é a arte marcial mais antiga do mundo. Os humanos (e seus ancestrais) lutam dessa forma desde muito antes da história registrada. Quase todas as culturas — não apenas aquelas conhecidas pelas suas artes marciais — têm *alguma* forma de luta livre, seja por esporte ou por combate. Isto inclui países asiáticos hoje conhecidos pelos seus estilos marcantes, como a China. Abaixo está uma *pequena* amostra de estilos de luta livre importantes, selecionados por sua utilidade nas campanhas **GURPS** em geral e nos jogos do **Artes Marciais** em particular.

Luta Livre de Combate

4 pontos

A luta livre de combate — às vezes conhecida como “luta total” — era uma arte de combate pragmática. Cavaleiros, esgrimistas e outros profissionais de armas a aprendiam para complementar suas habilidades armadas. Não tinha regras nem senso de jogo limpo. Todas as manobras eram “legais” e qualquer tática que pudesse causar dano, desanimar ou incapacitar o inimigo era considerada boa.

A Luta Livre de Combate era comum pelo menos desde a Idade Média. Continuou até a Renascença; na verdade, muitos mestres de esgrima sentiram-se obrigados a incluir uma seção sobre técnicas de luta livre em seus manuais para demonstrar que seu conhecimento de luta era completo. Muitos desses manuais sobreviveram até hoje. Sua representação de lutadores armados com espadas e armas de esgrima sufocando, socando e fazendo tropeçar uns aos outros desmente o ideal moderno do esgrimista “cavalheiresco”.

Os praticantes aprenderam a alcançar com cautela e esperar que o oponente cometesse um erro. Eles usaram Aguardar e Avaliar extensivamente. Os ataques assumiram a forma de agarrões e golpes calculados para incapacitar o inimigo rapidamente: técnicas de luta em pé, como Chave de Braço e Chave de Dedo; torções de membros; e golpes incapacitantes direcionados aos olhos, virilha, mandíbula, nariz e pescoço. A maioria dos estilos de Luta Livre de Combate pressupunham um campo de batalha ou uma briga de rua como cenário, então as táticas de combate no solo eram raras. A primeira prioridade de um lutador no chão era *levantar-se*!

Os mestres enfatizavam a importância da força, mas também sabiam que apenas músculos nem sempre era suficiente para vencer uma disputa agarrada. Eles ensinavam contra-ataques contra agressores armados e esperavam que os alunos fossem capazes de lutar armados e desarmados. Alguns até ensinaram técnicas para chutar armas (especialmente facas) da mão de um atacante.

A Luta Livre de Combate pressupunha um adversário armado e muitas vezes com armadura, por isso enfatizava agarrões e arremessos em vez de golpes. Assim, as técnicas de golpe não eram, via de regra, especialmente avançadas. Alguns mestres eram exceções perigosas e notáveis, entretanto.

Lutadores cinematográficos devem ser fortes, embora existam ilustrações de época que mostram um velho enrugado demolindo alegremente seu jovem oponente. Os lutadores aprenderam as áreas vitais do corpo e os golpes para visá-las, o que poderia justificar a perícia Pontos de Pressão. Muitos outros feitos cinematográficos se enquadram no estilo. Um manual até mostrou como aparar ataques com armas enquanto você está sentado!

Este estilo, com pequenas variações, funciona para lutas livres sem restrições em todo o mundo — seja na China, no Cáucaso, no Oriente Médio ou na África Subsaariana. Os heróis históricos não deveriam ter problemas para encontrar um mestre em quase *qualquer* lugar ou período.

Perícias: Briga; Judô; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Arranhão nos Olhos; Ataque Direcionado (Chute de Briga/Virilha); Ataque Direcionado (Soco de Briga/Rosto); Chave de Braço; Chave de Cabeça; Chave de Dedo; Cotovelada; Desarmar (Briga, Judô, ou Luta Greco-Romana); Golpe nos Olhos; Joelhada; Joelhada em Queda; Mata-Leão; Queda; Rasteira (Judô); Soco de Martelo; Torção de (Membro); Torção de Coluna; Torção de Pescoço.



Perícias Cinematográficas: Força Mental; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão; Lutar Sentado (Judô); Quebracostas.

Qualidades: Exercícios Especiais (ST de Levantamento +1).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Brigueiro; Excesso de Confiança; Sanguinolência.

Perícias: Caratê.

Técnicas: Chute; Cotovelada em Queda; Luta no Solo (Judô ou Luta Greco-Romana); Pisão.

Luta Livre Greco-Romana

3 pontos

A luta livre esportiva que conhecemos hoje tem suas origens nos antigos Jogos Olímpicos. A Luta Livre Greco-Romana moderna é uma versão mais segura e menos extrema desses primeiros combates. O esporte ainda exige grande habilidade, coragem e preparo físico de seus competidores.

As regras da luta esportiva priorizam a segurança dos atletas em primeiro lugar e substituem técnicas capazes de causar lesões reais por movimentos mais seguros. Por exemplo, elas permitem chaves na cabeça — mas apenas se o atacante também prender um dos braços do defensor na chave. Isto reduz as chances da chave causar lesões no pescoço... e a torna menos eficaz em combate ou em uma luta sem restrições. Apesar disso, lutadores universitários têm conseguido fazer a transição para as artes marciais mistas e formas de luta livre mais combativas. Em termos de jogo, eles simplesmente melhoram a perícia Luta Greco-Romana, a partir do valor predefinido baseado em Esporte de Luta Greco-Romana, e acrescentam as perícias de trocação necessárias para competir.

Os praticantes de Luta Livre Greco-Romana são altamente móveis. Se uma técnica fracassa, eles mudam rapidamente para outra. Eles respondem aos movimentos e reações de seus rivais, explorando qualquer abertura para imobilizar, aplicar uma chave, ou o inverso (desvencilhar-se de uma chave, e aplicar uma). Os lutadores usam Batidas (pág. 103) para dominar fisicamente a guarda do oponente, e fintas — como alternância de peso imposto e fingimentos — para criar oportunidades ofensivas. A arte valoriza a habilidade em vez da força, mas os lutadores fortes têm uma vantagem definitiva. Em uma partida, os competidores recebem pontos por técnicas bem-sucedidas, mesmo que não forcem a finalização. As lutas são cronometradas e o total de pontos determina o vencedor quando o tempo acaba.

A Luta Livre Greco-Romana é um esporte olímpico praticado em todo o mundo. Nos EUA, quase todas as escolas secundárias ou faculdades têm uma equipe de luta livre. Assim, é excepcionalmente fácil encontrar treinamento. Lutadores treinam duro e os treinadores esperam que eles estejam em forma e fortes. O Mestre pode *exigir* que lutadores competitivos tenham a vantagem Boa Forma. ST elevado também é comum.

Perícias: Esporte de Luta Greco-Romana; Jogos de Entretenimento (Luta Greco-Romana).

Técnicas: Chave de Braço; Fintar (Esporte de Luta Greco-Romana); Luta Baixa (Esporte de Luta Greco-Romana).

Qualidades: Agarrar Poderoso; Exercícios Especiais (ST de Levantamento +1).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF aumentado.

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma.

Desvantagens: Obsessão (Atingir e manter o peso).

Perícias: Levantamento; Luta Greco-Romana; Trato Social (Dojo).

Luta Livre de Submissão

3 pontos

A Luta Livre de Submissão é uma forma de luta livre moderna semelhante em caráter às artes marciais mistas, mas sem a trocação. O objetivo é forçar o adversário a desistir por meio de chaves ou estrangulamentos. Os lutadores marcam pontos por arremessos, posições e pegadas. As partidas que duram o tempo previsto sem finalização são decididas por pontos. Um grande campeonato realizado anualmente pelo Abu Dhabi Combat Club atrai lutadores competitivos de todo o mundo.

Perícias: Jogos de Entretenimento (Luta Livre de Submissão); Luta Greco-Romana.

Técnicas: Calçada de Perna; Chave de Braço; Chave de Braço com Membros Inferiores; Chave de Perna; Chave de Perna com Membros Inferiores; Luta Baixa (Luta Greco-Romana); Luta no Solo (Luta Greco-Romana); Mata-Leão; Triângulo.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Luta no Solo); Agarrar Poderoso; Exercícios Especiais (ST de Levantamento +1).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Difícil de Subjugar.

Luta Livre Indiana

4 pontos

A Índia tem uma longa tradição de luta livre. Segundo o mito, os deuses ensinaram a arte a um mortal para que ele pudesse derrotar um demônio. Suas origens reais não são rastreáveis, pois datam da pré-história. A luta livre era comum na Índia desde os primeiros registros escritos e ainda é popular hoje.

Os lutadores indianos buscam um tamanho enorme. O ideal é ter blocos sólidos de músculos — não o peso puro preferido pelos *sumotori* japoneses. O esporte depende de finalizações e imobilizações, o que limita o valor da massa por si só.

Os lutadores acordam às 3 da manhã para se exercitar e fazem *dands* (flexões de “alongamento de gato”) e *baithaks* (flexões profundas dos joelhos) para aumentar resistência e força. Eles sempre fazem esses exercícios na proporção de 1:2, e cada exercício tem sua rotina. Eles passam o dia inteiro alternadamente lutando, fazendo exercícios e fazendo massagens para preparar os músculos para mais trabalho. Os lutadores medievais comiam carne; os modernos comem grandes quantidades de amêndoas, leite e *ghee* (manteiga clarificada) para abastecer suas atividades. Espera-se que os lutadores sejam celibatários, patrióticos e estoicos.

Como outras lutas esportivas, a Luta Livre Indiana enfatiza imobilizações e agarrões. Sua marca registrada é a aplicação constante e paciente de técnica e pressão para forçar o oponente a se render. Caso contrário, assemelha-se muito à Luta Livre Greco-Romana (pág. 189) na execução.

Os lutadores tradicionalmente treinam com o *gada*, ou maça de duas mãos. Muitas vezes posam para fotos segurando-o, mas raramente aprendem a lutar com ele. Em um jogo histórico ou cinematográfico, ele pode ver mais uso como arma.

Lutadores indianos cinematográficos devem ser incrivelmente fortes. Como os *iogues* hindus, eles podem ser capazes de realizar feitos de controle corporal. Sua abnegação em termos de sexo, alimentação e luxos é vista como fundamental no desenvolvimento de energia interna para projeção durante as lutas.

Perícias: Esporte de Luta Greco-Romana; Luta Greco-Romana; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chave de Braço; Luta Baixa (Luta Greco-Romana); Luta no Solo (Luta Greco-Romana).

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Força Mental; Passos Leves; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Qualidades: Exercícios Especiais (PF pode exceder HT em 50%); Exercícios Especiais (ST de Levantamento +1).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF aumentado.

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Equilíbrio Interior; Familiaridade Cultural (Índia).

Desvantagens: Excesso de Confiança; Senso do Dever (Índia); Votos (Celibato, Vegetarianismo).

Perícias: Arte de Maça/Machado de Duas Mãos; Maça/Machado de Duas Mãos.

Luta Livre Profissional

4 pontos

A Luta Livre Profissional, ou “luta livre de entretenimento”, tem seguidores em todo o mundo — dos EUA ao Japão, da Europa à América do Sul. Abrange tudo, desde a luta livre amadora de “quintal” até o mundo do *showbiz* das federações profissionais. É o estilo dos lutadores de televisão, *luchadores* mexicanos mascarados... e dos super-heróis da luta.

A Luta Livre Profissional gira em torno de técnicas espetaculares ou de *aparência* dolorosa. É um estilo agressivo, com os competidores usando agarrões, derrubadas e golpes fortes para derrubar o oponente. Ataque Dedicado (Forte) e Ataque Total (Forte) são extremamente comuns para golpes e derrubadas!

Há algum debate sobre a eficácia da Luta Livre Profissional no mundo real. Ela é uma performance, mas muitos competidores são aptos e fortes. As técnicas que exibem — se executadas “pra valer” — podem causar danos tremendos. No entanto, os “rivals” no ringue são, na verdade, mais como cúmplices habilidosos que praticam acompanhar os movimentos uns dos outros para aumentar o valor do espetáculo e reduzir as chances de lesão. É seguro presumir que se um lutador executasse com sucesso uma dessas técnicas, isso doeria — e muito.

Lutadores cinematográficos podem realizar muitas acrobacias da arte *fora* do ringue, em oponentes relutantes e não cooperativos. Eles são terrivelmente fortes e capazes de absorver danos massivos sem vacilar (mas não sem um sangramento superficial dramático!). Eles devem ter ST e HT altas e vantagens como Difícil de Subjugar. Perícias especiais — notadamente Golpe Poderoso, usada para golpes rodopiantes massivos, e levantar inimigos para Quebracostas e Bate-Estaca — não dependem do chi, mas de “surto de adrenalina” ou esforço teatral. Um alto valor de PF é útil para estimular essas habilidades e para um esforço adicional. As técnicas cinematográficas muitas vezes *parecem* bem diferentes de outras artes; por exemplo, Ataque Acumulado envolve inclinar-se para trás contra as grades ou cordas que envolvem o ringue.

Aspirantes a lutadores profissionais frequentam escolas que atendem aspirantes a profissionais. Algumas dessas academias também ensinam perícias de combate reais, mas o pretenso profissional estuda as técnicas *artísticas* necessárias para uma luta livre que agrada ao público. Além das perícias exigidas abaixo, os lutadores geralmente aprendem Encenação de Combate e Atuação para parecerem melhores dentro e fora do ringue.

O Mestre decide o quão “realista” é a Luta Livre Profissional em sua campanha. Se ele quer que os lutadores sejam mais artistas marciais do que artistas, ele deveria substituir as perícias Arte de Combate por perícias de combate. As técnicas abaixo também são apenas sugestões.

Profissionais — cinematográficos ou não — geralmente dão nomes a seus movimentos característicos. Vão desde técnicas inúteis (pág. 95) até técnicas cotidianas, até mesmo chutes e socos básicos, com nomes chamativos. O Mestre pode permitir qualidades Adaptação de Perícia que permitem que *qualquer* técnica tenha o valor predefinido baseado em Arte de Luta Greco-Romana; por exemplo, um “suplex” seria uma Adaptação de Perícia (Arremesso de Sacrifício se baseia em Arte de Luta Greco-Romana para valor predefinido). Cada movimento requer sua própria qualidade, e como o valor predefinido se baseia em Arte de Luta Greco-Romana, seu uso em combate tem um redutor de -3. A maioria dos lutadores os usa como “golpes finais” para encerrar a luta.

Perícias: Arte de Briga; Arte de Luta Greco-Romana; Esporte de Luta Greco-Romana.

Técnicas: Cabeçada; Cotovelada em Queda; Mata-Leão; Pisão; Queda; Torção de (Membro); Voadora com os Dois Pés.

Perícias Cinematográficas: Golpe Debilitante; Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Arte de Briga); Bate-Estaca; Quebracostas; Rolar com o Golpe; Segurar com a Mão.

Qualidades: Adaptação de Perícia (Varia); Estilo (Varia); Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente); Treinamento Incomum (Rolar com o Golpe, Apenas no chão preparado com molas de um ringue ou contra as cordas).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF e PV aumentados.

Vantagens: Aliado (Parceiro de time); Carisma; Difícil de Subjugar; Hipoalgia; Patrono (Organização de Luta Livre); Reputação (Cara legal, dos fãs).

Desvantagens: Gigantismo; Gordo; Reputação (Cara mau, dos fãs); Reputação (Movimento característico).

Perícias: Acrobacia; Atuação; Briga; Encenação de Combate; Jogos de Entretenimento (Luta Livre Profissional); Luta Greco-Romana; Maça/Machado de Duas Mãos (para cadeiras!); Perícias de Passatempo (Proezas de Força).

Técnicas: Chave de Braço; Chave de Cabeça; Golpe Exótico

MUAY THAI

3 pontos

Muay Thai é o estilo de kickboxing nativo da Tailândia. Ele está relacionado a outras artes marciais tailandesas, como Krabi Krabong (pág. 159). Devido à queima de registros siameses no século XVII, suas origens se perderam. Porém, como forma de luta em torneio de contato total, o estilo remonta *pele menos* a essa época. O Muay Thai é praticado hoje em todo o mundo.

Muay Thai é um estilo puro e marcante. Os alunos aprendem três chutes, seis socos, e o uso dos joelhos e cotovelos. Poucos alvos são proibidos. Os praticantes não aprendem agarrões ou arremessos, mas às vezes ocorrem derrubadas a partir de um “clinche” quando os lutadores se aproximam. Entretanto, a maioria dos competidores prefere executar joelhadas no clinche (veja *Segurar e Bater!*, pág. 118).

Os lutadores de Muay Thai são notoriamente agressivos. Eles preferem o Ataque Dedicado e evitam o Ataque Defensivo. A maioria dos chutes usa a canela como superfície de golpe, e os alvos usuais são a cabeça e o corpo (para nocautear) ou as pernas (para conseguir uma derrubada). O Muay Thai tem um estilo de guarda distinto, com ambas as mãos levantadas e bem à frente do corpo para ajudar a evitar cotoveladas e chutes altos. Contra chutes baixos, o contra-ataque usual é um Obstruir.

Os golpes finais tendem a ser espetaculares — em geral Ataques Telegráficos (pág. 109) — e muito arriscados para serem tentados contra um oponente descansado e atento. Os exemplos incluem a Joelhada em salto, que é um Ataque Total (Forte), e um Soco

A Fúria e as Artes Marciais

Muitas culturas têm um nome especial para uma fúria assassina. O mais conhecido deles é *berserk*. Ele vem do nórdico antigo *berserksangr*, uma palavra para o desejo feroz e obstinado de batalha exibido pelos guerreiros na mitologia islandesa (e talvez na realidade). Na Malásia, na Indonésia e nas Filipinas, o termo é *amok*. Pessoas que “ficam amok” iniciam uma matança aleatória até serem mortas. No português moderno, isto seria “surtar”... mas isso também pode se referir a uma onda de assassinatos planejada com mais frieza. O **GURPS** reserva essa “fúria” — e a desvantagem Fúria (pág. MB143) — para aqueles que experimentam um verdadeiro frenesi de batalha!

Os lutadores com Fúria não “esquecem” seu treinamento — eles simplesmente abandonam qualquer defesa para um ataque furioso. Em termos de jogo, quem sofre os efeitos de Fúria só pode realizar a manobra Ataque Total. Eles ainda podem usar perícias e técnicas, aprendidas ou por valor predefinido, sujeitas a algumas regras especiais.

Eles *podem* empregar técnicas que exigem um turno ou mais de Preparar — eles só precisam usar o Ataque Total em vez de Preparar para montar a preparação do ataque. As opções são Determinado, para bônus de +4 aos testes baseados em DX exigidos pela preparação, ou Forte, para bônus de +2 aos testes baseados em ST... ao custo normal de ficar sem defesas ativas. O lutador em fúria também deve usar o Ataque Total para a própria técnica em um turno posterior. Ele é livre para selecionar qualquer opção que se adapte à sua técnica. É mais provável que seja Determinado ou Forte, mas pode ser Duplo, Longo ou até mesmo Fintar.

No entanto, não podem usar técnicas que sejam defesas ativas, incluindo Aparar Agressivo e Obstruir; técnicas que dependem de defesas ativas, como Contra-Ataque; ou opções de combate que dependem de uma defesa ativa, como Aparar Cruzado (págs. 122–123) e Riposta (pág. 125). Isto vale mesmo que tal movimento seja a tática mais eficaz possível! Esse é o custo de não defender.

Rodopiante que incorpora uma Cotovelada. Os lutadores também guardam o Chute Rodopiante para o final. Mesmo assim, muitos consideram esta técnica exibicionista — e um insulto para a vítima!

A maioria dos lutadores de Muay Thai aprende sua arte com professores profissionais em campos de treinamento, às vezes sob o controle de promotores. Os lutadores profissionais treinam diariamente; seu regime inclui treinamento cruzado, trabalho com sacos de pancadas, sparring, ioga, massagem e corrida. No passado, os exercícios de condicionamento incluíam bater nas pernas com paus ou chutar árvores para fortalecer as canelas, mas os praticantes modernos usam sacos pesados. Os campos de Muay Thai estão cheios de potenciais lutadores que esperam uma chance pelo título — assim como os boxeadores de outros países. Poucos duram o suficiente para ir longe. A pobreza e as lesões incapacitantes são mais comuns do que as disputas pelo título.

Nas lutas, os competidores usam luvas de boxe modernas ou bandagens, protetores bucais e protetores de virilha. Em tempos históricos, usavam bandagens embebidas em cola e enroladas em vidro quebrado, sendo o objetivo idêntico ao dos antigos boxeadores gregos e romanos que usavam o *myrmex* ou *cestus*. Um computador pode lutar uma ou mais partidas por mês. Graças à

natureza de contato total do “esporte”, os lutadores costumam ter carreiras curtas; o treinamento duro, os procedimentos de segurança duvidosos e as partidas frequentes podem resultar em lesões que podem acabar com a carreira.

Na Tailândia, rituais tradicionais ainda envolvem as partidas: uma dança cerimonial (*ram muay*) com reverências respeitadas aos professores (*wai kru*) antes de uma luta, música durante a luta... e apostas. Ninguém aposta até o fim do primeiro round, que os lutadores usam para demonstrar sua resistência e habilidade. Os competidores geralmente têm apenas 14 ou 15 anos e lutam ferozmente por uma chance de viver do esporte. Fora da Tailândia, o Muay Thai perdeu muito do seu ritual, mas mantém a sua natureza combativa. O Muay Thai misturado com artes de luta agarrada tem tido sucesso em lutas de artes marciais mistas, e alguns praticantes de Caratê fizeram a transição para o Muay Thai profissional.

Perícias: Caratê; Jogos de Entretenimento (Muay Thai).

Técnicas: Agarrar Perna (DX); Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Perna); Chute; Chute Rodopiante; Contra-Ataque (Caratê); Cotovelada; Empurrão com Chute; Joelhada; Obstruir; Rasteira (Caratê); Soco Rodopiante; Uppercut.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Clinche (Caratê); Controle de Pescoço (Caratê); Domínio da Técnica (Joelhada); Exercícios Especiais (Golpeadores, Contusão com Membro, Canela); Pernas de Ferro.

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Difícil de Subjugar; Hipoalgia.

Desvantagens: Estigma Social (Menor de Idade); Riqueza baixa; ferimentos incapacitantes em abundância.

Perícias: Boxe; Dança (Ram Muay); Esporte de Boxe; Luta Greco-Romana; Trato Social (Dojo).

Lethwei

4 pontos

Lethwei (também conhecido como *Lethay*) é um sistema de boxe birmanês semelhante ao Muay Thai (págs. 190–191). Ao contrário do Muay Thai, entretanto, o Lethwei permite arremessos, cabeçadas e rasteiras. É legal até acertar um oponente em queda uma vez durante a queda, se a cabeça dele estiver a pelo menos 30 centímetros do chão. Os competidores raramente usam bandagens substanciais para as mãos, muito menos luvas.

O Lethwei não tem classificação de peso, embora alguns torneios agrupem os competidores por idade e experiência. Uma luta dura quatro rounds. Os três primeiras rounds terminam quando há sangramento devido a um ferimento na cabeça ou um golpe ou queda especialmente eficaz. O round final dura até que um participante seja nocauteado ou desista. Pelas regras tradicionais, o lutador deve se render para encerrar a luta; competidores inconscientes são reanimados e têm a opção de continuar ou se render.

Perícias: Como em Muay Thai, mas adicione Judô e altere a especialização de Jogos de Entretenimento para Lethwei.

Técnicas: Como em Muay Thai, mais Cabeçada.

Qualidades: Como em Muay Thai, mais Iron Hands.

Características Opcionais

Vantagens: Difícil de Subjugar; Hipoalgia.

NAGINATAJUTSU

3 pontos

Naginatajutsu é um estilo japonês de luta com arma de haste para uso com a *naginata* (uma lâmina de espada montada em um bastão) ou *nagamaki* (que tem proporções mais iguais entre a lâmina e o cabo). A *naginata* era uma arma de campo de batalha e escolas dedicadas a ela existem pelo menos desde meados do século XII. Na verdade, o monge Benkei — companheiro lendário do grande herói do século XII, Yoshitsune — era um mestre de Naginatajutsu. A arma em si é vários séculos mais antiga que isso, então o estilo pode ter origens ainda mais antigas. No século 16, as armas de fogo relegaram a arma de haste a um papel amplamente cerimonial. O Naginatajutsu tornou-se uma arte marcial praticada por mulheres nobres para defesa doméstica e para adicionar treinamento físico a um estilo de vida amplamente sedentário.

O Naginatajutsu é um estilo ofensivo. A arma tem uma vantagem de comprimento sobre a maioria das outras e se presta a movimentos rápidos e giratórios, de modo que os praticantes procuram eliminar o inimigo *rapidamente*. Os praticantes usam finitas para atrair o oponente e ataques nas pernas e no corpo para incapacitá-lo ou matá-lo. Historicamente, a perna era um alvo tão popular que os guerreiros usavam pesadas armaduras nas canelas especificamente para combater os cortes *naginata*! Estocadas de extensão total que exploram o comprimento da *naginata* são muito comuns; trate tal ataque como um Ataque Total (Longo). Os lutadores também usam golpes em balanço de longo alcance. Outro treinamento inclui golpes com a base do bastão, tanto em alvos na frente quanto atrás; técnicas para desarmar inimigos e conservar a *naginata* diante de desarmes semelhantes; e rasteiras com a extremidade do bastão.

As escolas de Naginatajutsu ensinam formas de bastão para as perícias com armas de haste, para o caso da lâmina da *naginata* quebrar. Alguns *ryuha* treinam usando uma *naginata* que possui

Luta com Arma de Haste

O mundo já viu uma variedade impressionante de armas de haste — muitas das quais foram objeto de vários estilos de luta. Os historiadores muitas vezes descartam estas armas como adequadas apenas para combates em massa e para a infantaria camponesa mal treinada. Os guerreiros históricos, por outro lado, muitas vezes consideravam as armas de haste ideais para o combate homem a homem. Na verdade, alguns Mestres da Defesa consideravam certas variedades de bisarmas e glaives superiores a *todas* as outras armas! É claro que a maioria desses artistas marciais usava armas de haste mais curtas, mais leves e muito mais ágeis do que as armas de comprimento total de campo de batalha sobre as quais os historiadores liam nos relatos de guerras antigas.

As especificidades dos estilos de combate com armas de haste variam tanto quanto as armas, mas alguns princípios são quase universais. Os lutadores com armas de haste normalmente seguram a haste com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112) e aparam tanto com a lâmina quanto com o cabo. A maioria dos ataques são Ataques Defensivos com a ponta (golpe de ponta). O guerreiro guarda os golpes em balanço para inimigos caídos ou desarmados — mas usa Ataque Dedicado (Forte) quando o *faz*. A luta consiste principalmente em usar Avaliar e Aguardar para circular e procurar uma abertura, ou Fintar para criar uma. A maioria dos estilos evita combates corpo a corpo muito próximos, e procura manter os inimigos à distância, embora alguns ensinem chutes.

Os estilos de armas chinesas diferem um pouco porque, embora sejam pragmáticos, também contêm floreios extravagantes para impressionar amigos e inimigos. Arte de Armas de Haste é uma adição comum.

Para obter mais informações sobre as *armas* usadas na luta com armas de haste, consulte o Capítulo 6.

Luta com Matadora de Cavalos Chinesa

4 pontos

Este estilo chinês usa o *pudao* ou “matadora de cavalos”, uma arma funcionalmente semelhante à alabarda europeia. É adequado para uso com a alabarda e também com o *bisento* de Okinawa.

Perícias: Armas de Haste; Arte de Armas de Haste; Bastão.
Técnicas: Como em *Naginatajutsu* (pág. 192), mais Contra-Ataque (Armas de Haste) e Golpe Rodopiante (Armas de Haste).
Qualidades: Domínio da Empunhadura (Matadora de Cavalos); Domínio da Forma (Matadora de Cavalos).

Características Opcionais

Vantagens: Reflexos em Combate.

Luta com Glaive

4 pontos

Este estilo de arma de haste galês usa a glaive de duelo ou a bisarma florestal. A luta com alabarda suíça seria quase idêntica — basta mudar a especialização em Domínio da Forma para Alabarda.

Perícias: Armas de Haste; Bastão; Briga.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Armas de Haste/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GeB de Armas de Haste/Perna); Chute; Contra-Ataque (Armas de Haste); Desarmar (Armas de Haste); Enganchar (Armas de Haste); Fintar (Armas de Haste ou Bastão); Golpe Rodopiante (Armas de Haste); Joelhada; Rasteira (Armas de Haste).

Qualidades: Domínio da Forma (Bisarma de Duelo); Domínio da Forma (Glaive de Duelo).

Características Opcionais

Vantagens: Reflexos em Combate.

Naginatadô (ou Atarashii Naginata)

4 pontos

Naginatadô é a forma esportiva de Naginatajutsu (págs. 192–193). Os praticantes usam uma *naginata* de madeira para exercícios de *kata* e solo — uma prática que remonta ao início do século 17 — e uma arma de bambu com lâmina e armadura de kendô durante o sparring. Os alvos válidos em combate são a cabeça, pescoço, tronco e canelas.

Perícias: Esporte de Armas de Haste; Esporte de Bastão; Trato Social (Dojo).

Técnicas e Qualidades: Como em *Naginatajutsu*.

uma ponta afiada na base do bastão, o que permite que a arma sirva como lança em *situações extremas* ou após uma finta com a lâmina. Outros ensinam a faca ou a espada curta como arma reserva.

Escolas Naginatajutsu ainda existem hoje. Na verdade, existe uma federação dedicada e comprometida em divulgar a arte. Os alunos modernos geralmente aprendem uma versão esportiva (veja *Naginatadô*, pág. 192).

Perícias: Armas de Haste; Bastão.

Técnicas: Ataque Direcionado (GeB de Armas de Haste/Perna); Ataque Direcionado (GeB de Armas de Haste/Rosto); Conservar a Arma (Armas de Haste); Desarmar (Bastão); Fintar (Armas de Haste ou Bastão); Golpe Para Trás (Bastão); Rasteira (Armas de Haste ou Bastão).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Kiai.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Armas de Haste ou Bastão); Defesa contra Duas Armas (Armas de Haste ou Bastão).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Naginata); Domínio da Forma (Naginata).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Armas de Haste); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Reputação (Sempre visa as pernas).

Perícias: Aparar Armas de Projétil; Espada de Duas Mãos; Espadas Curtas; Faca; Lança; Trato Social (Dojo).

PA KUA CHUAN

5 pontos

O Pa Kua Chuan — também chamado de *Pa Kua Chang*, *Bagua* ou *Baguazhang* — é uma das três principais artes “interiores” do kung fu chinês, sendo as outras Hsing I Chuan (págs. 169–170) e Tai Chi Chuan (págs. 201–202). A lenda coloca suas origens já no século XIV. Sua história verificável começa em 1796.

Pa Kua Chuan é traduzido literalmente como “palma dos oito trigramas”, sugerindo sua base no *I Ching*. Os praticantes andam em círculos enquanto fazem movimentos complexos com as mãos. A arte não é agressiva e se baseia em evitar golpes e redirecionar os ataques do inimigo. Inclui alguns golpes — especialmente com a palma da mão aberta (trate como Soco de Martelo). Estes são eficazes, embora *pareçam* enganosamente preguiçosos e desajeitados.

O praticante de Pa Kua Chuan em geral escolhe Aguardar, Ataque Defensivo ou Defesa Total (Aparar Aumentado). Somente depois que seu oponente se compromete com um ataque é que ele responde — na maioria das vezes com uma chave ou um arremesso. Os golpes são raros; os praticantes preferem a evasão e o redirecionamento a tomar a ofensiva. Avançar e Atacar, Ataque Dedicado e Ataque Total são extremamente raros pelo mesmo motivo.

Desenvolver e canalizar o chi é o objetivo final de Pa Kua Chuan. O estilo pode ser eficaz em um jogo realista... mas é *devastador* em um cinematográfico. Os mestres evitam golpes com caminhada constante e esquivas, e usam Desviar, Pontos de Pressão e Golpe Poderoso para derrotar os atacantes.

A lenda conta a história de uma amizade entre um famoso mestre de Hsing I Chuan e um renomado mestre de Pa Kua Chuan. Algumas fontes dizem que eles travaram um duelo de três dias antes que o mestre de Hsing I Chuan finalmente derrotasse o mestre de Pa Kua Chuan com um golpe! Cada mestre ficou tão impressionado com o estilo do outro que compartilhou seus segredos, consolidando a tradição de treinar os alunos uns dos outros. Seja qual for a verdade, os praticantes de Pa Kua Chuan frequentemente também aprendem Hsing I Chuan, os alunos de uma arte são bem-vindos nas escolas de outra, e os estilos emprestaram elementos um do outro — algumas escolas de Pa Kua Chuan ensinam formas *lineares* de Hsing I Chuan.

Perícias: Caratê; Filosofia (Taoísmo); Judô; Meditação.

Técnicas: Chave de Braço; Golpe Exótico com as Mãos; Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Desviar; Força Mental; Golpe Poderoso; Mãos Hipnóticas; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Hsing I Chuan).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Mãos Nuas); Esquiva Ampliada.

Desvantagens: Doutrinas Religiosas (Ritualismo).

Perícias: Arte de Caratê; Arte de Judô; Trato Social (Dojo).

PAK HOK

3 pontos

Diz a lenda que um monge tibetano do início do século XV desenvolveu o kung fu Pak Hok depois de observar uma luta entre uma garça e um macaco. Segundo a história, a garça evitou habilmente os ataques do macaco e arrancou um olho, vencendo assim a luta, apesar da diferença de força. Inspirado, o monge criou o estilo originalmente chamado de “rugido do leão” e mais tarde renomeado como *Pak Hok*, ou “garça branca”. Outras fontes afirmam que o estilo é anterior à chegada de Bodhidharma ao Templo Shaolin, que o dataria do século VI ou até antes. A sua história verificável remonta apenas ao século XVII, quando foi ensinado publicamente pela primeira vez a monges e não-monges em Cantão.

O Pak Hok funciona com base em quatro princípios: *cham*, ou ataque implacável e completamente comprometido, sem pensar em recuar; *sim*, ou esquivar de golpes deixando as mãos livres para contra-atacar; *cheung*, ou atacar o inimigo com uma sequência incessante de golpes; e *it*, ou contra-atacar os ataques inimigos estando um passo à frente. Os praticantes empregam uma movimentação muito distinta que imita os passos cuidadosos (mas rápidos) da garça.

O praticante do Pak Hok prefere Aguardar e Avaliar no início da luta. Quando seu inimigo ataca, ele se esquia ou apara e então contra-ataca com um Ataque Dedicado ou Ataque Total — na maioria das vezes usando a técnica Contra-Ataque. Depois de desferir um golpe contundente, ele desfere uma torrente de golpes para finalizar seu oponente, fazendo uso extensivo de Golpe Rápido e Ataque Total (Duplo). O Ataque Defensivo é raro, mas um praticante que enfrenta vários inimigos pode usar a manobra Ataque em vez do Ataque Dedicado ou do Ataque Total.

Os ataques usuais do estilo são socos e Golpe Exótico com as Mãos em forma de bico — embora Soco de Martelo no rosto também seja útil. As fintas são na maioria das vezes Batidas (pág. 103) destinadas a derrubar a guarda do alvo. O Pak Hok considera os chutes secundários aos socos; os praticantes às vezes *usam* Voadora, mas eles só *treinam* extensivamente em Chute e Rasteira. Esta última técnica aparece com destaque na combinação característica de Pak Hok: um aparar bem sucedido, seguido imediatamente por um soco com a segunda mão no pescoço e uma rasteira com o pé, lançada como um Contra-Ataque. Se estiver usando *Combinações* (pág. 80), a Combinação (Soco de Caratê/Pescoço + Rasteira de Caratê) deve ser comum entre os praticantes.

As escolas de Pak Hok também ensinam algumas armas chinesas, incluindo *jian*, lança, bastão e chicote com corrente. Algumas acrescentam Chin Na (pág. 157–158) ao sistema para complementar sua arte de ataque pesado com chaves e arremessos.

O Pak Hok dá pouca ênfase ao chi, em vez disso busca velocidade e potência máximas. Apesar disso, diversas habilidades especiais fazem sentido para um praticante cinematográfico. Trate como habilidade e força focadas — não como poderes exóticos! A mais famosa é a letalidade da mão em bico do mestre, considerada capaz de arrancar o olho do inimigo, como fez a garça na origem lendária do estilo.

Antes do século 17, o Pak Hok era uma arte secreta — ou pelo menos obscura. No entanto, encontrar um instrutor no mundo moderno não é difícil.

Perícias: Caratê; Filosofia (Budismo).

Técnicas: Ataque Direcionado (Soco de Martelo de Caratê/Rosto); Chute; Contra-Ataque (Caratê); Fintar (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Rasteira (Caratê); Soco de Martelo; Uppercut.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Adaptação de Técnica (Contra-Ataque); Arranca Olho; Chute Letal; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Preparação Especial (Sem Mãos > Aparar com Caratê), permite aparar com o corpo em vez das mãos, com cada tentativa substituindo um aparar com a mão.

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Mãos Nuas); Boa Forma; Esquiva Ampliada; ST de Golpe.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Insensível.

Perícias: Bastão; Chicote; Judô; Lança; Rapieira.

PANCRÁCIO

5 pontos

O Pancrácio era o antigo estilo grego de luta livre. Seu nome se traduz como “todos os poderes” e refere-se ao fato de que na competição todos as pegadas e golpes eram permitidos. As lutas eram longas e brutais, e podiam terminar em morte ou desfiguração. Os pancracionistas precisavam de muita resistência para durar até mesmo um único combate. Eles treinavam para lutar igualmente bem em terreno escorregadio, areia solta e terra fofa.

Pancracionistas em geral realizavam manobras Avaliar ou Aguardar até encontrarem uma boa abertura e, em seguida, corriam para desferir golpes ou executar agarrões e derrubadas. Usavam todos os tipos de ataques. Os golpes de mão incluíam socos com os nós dos dedos, ou dedos enrijecidos, golpes acima da cabeça usando a lateral da mão, e golpes com a base da palma. Movimentos finais feitos como Ataques Totais agradavam ao público. Os lutadores em geral lutavam defensivamente; o final mais comum de uma luta era uma pegada decisiva no chão. Danos fatais causados por golpes, torções nos membros ou estrangulamentos não eram incomuns.

O Pancrácio não tinha classes de peso, então os campeões tendiam a ser homens fortes. No entanto, os antigos gregos admiravam tanto o competidor habilidoso que derrotava os seus adversários através de uma técnica superior, como o lutador forte que simplesmente dominava os seus inimigos com força bruta. Havia também aqueles que achavam que *todos* os pancracionistas eram tolos simplórios e de mãos ensanguentadas que representavam o que havia de pior na cultura grega e cujas habilidades eram inúteis para a *pólis* durante a guerra.

Existem versões modernas do Pancrácio. A sua herança não remonta à Grécia antiga, mas inspira-se no desporto original. Perícias e técnicas são semelhantes, mas tendem a diminuir a ênfase em movimentos que seriam ilegais em eventos sancionados de artes marciais mistas.

Perícias: Caratê; Jogos de Entretenimento (Pancrácio); Judô; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Agarrar Perna; Chave de Braço; Chute; Cotovelada; Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Luta Baixa (Luta Greco-Romana); Luta no Solo (Judô ou Luta Greco-Romana); Pisão; Soco de Martelo; Torção de (Membro).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Golpe Letal; Quebracostas; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Controle de Pescoço (Caratê); Mãos de Ferro; Pés Firmes (Escorregadio); Pés Firmes (Irregular).

Características Opcionais

Características Secundárias: PF e PV aumentados.

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Hipoalergia.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Reputação (Tolo simplório de mãos ensanguentadas); Sanguinolência.

Perícias: Boxe; Jogos de Entretenimento (Boxe); Perícias de Passatempo (Proezas de Força).

Artes Marciais Mistas

As “artes marciais mistas” (MMA) são uma tendência emergente nas artes marciais modernas. Não é um estilo, mas um termo genérico para *qualquer* estilo ou combinação de estilos que inclua táticas de trocação e luta agarrada para lutas com regras limitadas. Os eventos de MMA colocam lutadores de vários estilos diferentes uns contra os outros e estão crescendo rapidamente em popularidade.

Nas primeiras lutas sem restrições, os praticantes de trocação pura se saíram mal porque não conseguiam lidar com estrangulamentos e chaves elementares quando um lutador de estilos agarrados os derrubava no chão. Os agarradores dedicados se saíram bem até enfrentarem oponentes treinados para atacar e agarrar, tanto em pé quanto deitados. O currículo das escolas de MMA reflete os aprendizados dessas lutas. Essas escolas são pragmáticas — mais academias do que dojos, mesmo no Japão, onde a tradição é forte.

Competidores de MMA aprendem a socar e chutar até conseguirem agarrar o adversário e finalizá-lo com um estrangulamento, chave ou golpe de perto. Cada lutador tem seus pontos fortes e fracos, mas nenhum competidor sério pode se dar ao luxo de ficar sem treinar tanto a trocação quanto a luta agarrada. Embora quase qualquer estilo que ofereça técnicas eficazes e testadas em combate, e sparring de contato total possa fazer *parte* do currículo do MMA, um praticante de trocação deve aprender uma arte de luta agarrada — e vice-versa — para ser competitivo.

Os estilos de trocação comuns do MMA incluem Bandô (págs. 151–152), Boxe (págs. 152–153) e Muay Thai (págs. 190–191). Quase qualquer arte de luta agarrada é uma excelente base para o treinamento de MMA — incluindo modalidades esportivas como Judô (págs. 172–173) e Luta Livre Greco-Romana (pág. 189), que às vezes aparecem em lutas de MMA depois que um lutador aprende chaves e imobilizações ilegais em seu esporte original! Algumas artes são essencialmente MMA “como são”, sendo as mais famosas o Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174), o Sambo (págs. 162–163), e o Pancrácio (pág. 194) moderno. Por outro lado, estilos com muitos chutes, como Tae Kwon Do e Savate, e artes “suaves”, como Aikidô e Tai Chi Chuan, quase não desempenham papel algum no MMA.

Em termos de jogo, um lutador de MMA precisa de um estilo ou mistura de estilos que ofereça perícias de trocação (geralmente Caratê ou Boxe) e perícias de luta agarrada (Judô ou Luta Greco-Romana). As escolhas ideais são artes que ensinam técnicas populares no MMA, notadamente Chave de Braço, Luta Baixa, Luta no Solo, e Mata-Leão. As qualidades Clinche, Controle de Pescoço e Adaptação de Estilo — especialmente Adaptação de Estilo (Todos) — são comuns entre os competidores. Se estiver usando modelos, o *Competidor* (pág. 34) funciona melhor. Os Instrutores podem usar *Instrutor* (págs. 39–40) ou serem competidores com a perícia Pedagogia e muitas lesões para lutar.

PENTJAK SILAT

O Pentjak Silat (ou *Pencak Silat*) é um termo para as artes marciais da Indonésia. Existem dezenas de estilos Silat. Uma contagem sugeriu mais de 160... e isso provavelmente foi subestimado, porque muitos instrutores consideram sua arte secreta e a escondem de todos, exceto dos alunos cuidadosamente selecionados. A maioria dos estilos vem de Java, mas o Silat existe em toda a Indonésia, e também na Malásia e nas Filipinas (os lutadores filipinos do Silat devem misturar um dos estilos abaixo com Escrima, págs. 163–164). Como a Indonésia era uma colônia holandesa, o Silat também é encontrado em quase todos os lugares que também receberam imigrantes indonésios-holandeses — incluindo a Europa. As tentativas de unificar o Silat em uma única entidade falharam.

Como regra geral, os praticantes de Silat lutam próximo ao osolo, lançando golpes e arremessos a partir de posições agachadas e usando movimentos laterais rápidos. Eles aprendem a atacar com força para destruir os meios de ataque do inimigo — e a fazer retiradas se forem confrontados com uma força superior. Os alunos estudam armas desde os primeiros dias de treinamento. Todas as variações do Silat ensinam a arma característica da arte, o *kris* (pág. 220).

Como muitos estilos asiáticos, o Silat tem origens lendárias. Por exemplo, uma forma de Silat afirma que uma mulher de Sumatra viu uma luta entre uma cobra e um pássaro e usou seus movimentos como inspiração para o estilo. Na realidade, o Silat parece ser uma mistura de artes marciais nativas influenciadas pelos estilos indianos e chineses. Durante a invasão japonesa da Indonésia durante a Segunda Guerra Mundial, as artes japonesas também exerceram influência.

Os estilos do Pentjak Silat variam de suaves a extremamente duros. Alguns enfatizam técnicas de golpes destrutivos e fraturas brutais de membros. Outros se preocupam com meditação, ritmos hipnóticos das mãos e até poderes sobrenaturais. Na verdade, muitos estilos de Silat pretendem conceder habilidades mágicas, com o *kris* servindo como foco (bem parecido com Gemas de Energia e Cajado no *GURPS Magia*). Isso faz do Silat um estilo ideal para Yrth em uma campanha de *GURPS Cataclismo*! Especialistas em tais estilos podem supostamente matar à distância e tornar-se imunes a armas.

Abaixo estão duas das muitas variações do Pentjak Silat. O Mestre pode querer desenvolver mais se estiver conduzindo um jogo com muito Silat. No entanto, as formas “arte” e “esporte” são raras. O Silat é uma espécie de expressão cultural — exibições de dança acompanhadas de música são comuns nas celebrações — mas este aspecto do estilo é secundário em relação ao seu lado combativo.

Silat Kumango

4 pontos

O Silat Kumango tem suas raízes na região de Bukittinggi (Fordekok), na área de Menangkabau, em Sumatra. As origens do estilo são desconhecidas, mas acredita-se que seja uma arte nativa de Sumatra. Ainda é praticado no século XXI.

O Silat Kumango é uma forma Silat suave e flexível. Enfatiza evasões e fugas de agarrões. Os praticantes cedem aos movimentos do atacante e depois escapam. Os combatentes aparam de fora para dentro, geralmente deslizando lateralmente (veja *Opções de Retirada*, págs. 123–124) para chegar ao flanco do inimigo. Eles preferem aparar com o cotovelo — um Aparar Agressivo — contra chutes e Joelhadas. O contra-ataque usual para um chute alto é um Agarrar Perna seguido de um arremesso ou derrubada.

As fintas são uma parte importante do Silat Kumango e geralmente precedem um Ataque Enganoso. O ataque em si pode ser um chute, um soco ou *ambos*, lançado como um Ataque com Duas Armas. Os ataques se concentram na linha central do inimigo, sendo os alvos principais a virilha, o

pescoço e os órgãos vitais. Os praticantes também agarram — um alvo favorito é o braço do inimigo usado para aparar — e seguem com arremessos, chaves e (especialmente) golpes.

As posturas do Silat Kumango são muito baixas e incorporam tapas nas coxas e movimentos profundos. Os praticantes muitas vezes fingem esses movimentos como parte de uma finta ou Ataque Enganoso. As mãos cobrem a virilha e o corpo, ou a nuca ao girar. Os praticantes praticam posturas em praias arenosas para se acostumarem com as pisos instáveis.

O Silat Kumango é raro fora da Indonésia, mas um bom modelo para outros estilos “suaves” de Silat. Como todas as formas de Silat, inclui treinamento com armas desde o início. Em algumas escolas, os alunos aprendem versões Arte de Combate de suas perícias básicas, em vez das perícias de combate.

Perícias: Caratê; Faca; Judô.

Técnicas: Agarrar Perna; Aparar Agressivo (Caratê); Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Virilha); Ataque Direcionado (GdP de Faca/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Pescoço); Calçada de Perna; Chave de Braço; Chute Rodopiante; Contra-Ataque (Caratê ou Faca); Cotovelada; Evasão; Fintar (Caratê ou Faca); Golpe Exótico com as Mãos; Luta Baixa (Caratê, Faca, ou Judô); Rasteira (Caratê ou Judô); Soco Rodopiante.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Mãos Hipnóticas; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Caratê); Ataque com Duas Armas (Caratê).

Qualidades: Adaptação de Técnica (Luta Baixa); Pés Firmes (Areia); Treinamento Incomum (Ataque com Duas Armas, Ambos os ataques devem visar o mesmo adversário).

Características Opcionais

Vantagens: Familiaridade Cultural (Sudeste Asiático); Idioma (Indonésio).

Desvantagens: Fantasia (“Meu kris tem poderes mágicos”); Voto (Respeitar o Islã e as tradições do estilo).

Perícias: Adaga de Escrima; Arte de Caratê; Arte de Faca; Arte de Judô; Bastão; Chicote; Jitte/Sai; Kusari.

Pentjak Silat Tapak Sutji

6 pontos

Ifan Badjam fundou oficialmente a Pentjak Silat Tapak Sutji em 1963, aos 72 anos, em Java Central. No entanto, um longo período de desenvolvimento e prática precedeu este evento, e as verdadeiras origens da arte remontam à década de 1920 e à fundação de uma escola anterior com exercícios e ensinamentos idênticos. Os praticantes lutaram contra os japoneses durante a Segunda Guerra Mundial, contra os holandeses no final da década de 1940, e contra os comunistas na década de 1960.

Como outros estilos Silat, as posturas do Tapak Sutji são baixas. Elas não são estáticas — o praticante continua se movendo para ganhar vantagem sobre seu inimigo. Tradicionalmente, os alunos praticavam o estilo ao ar livre em terreno irregular, em praias ou em vegetação rasteira emaranhada, e esperava-se que enfrentassem (e aprendessem a cair!) o terreno natural acidentado e variado.

Praticantes de Tapak Sutji fazem uso extensivo de Arremesso do Judô, Rasteira e Calçada de Perna para derrubar o oponente. É mais provável que os acompanhamentos sejam golpes do que agarrões ou chaves. Os ataques geralmente seguem fintas e geralmente são Ataques Enganosos. Os praticantes gostam de contra-atacar um ataque inimigo com um aparar seguido ou por um Contra-Ataque imediato, ou uma Chave de Braço, e *depois* um golpe ou arremesso. Como é habitual no Silat, o objetivo é destruir a capacidade do inimigo de continuar o ataque, então os membros são alvos comuns.

Tradições Silat

A tradição Silat considera a conexão entre mestre e discípulo uma relação de sangue. O vínculo entre eles é como o que existe entre pais e filhos. Isto é muito diferente das relações mais comerciais comuns no Ocidente.

De acordo com o hoplogologista Donn Draeger, o professor tradicionalmente esperava que o aluno lhe desse certos presentes antes de ele oferecer instrução:

- Uma galinha cujo sangue seria espalhado no chão como substituto simbólico do sangue do aluno.
- Um rolo de pano branco, para usar como mortalha caso o aluno fosse morto durante o treinamento.
- Uma faca, para representar a acuidade esperada do aluno.
- Tabaco, para o professor fumar.
- Dinheiro, para repor as roupas do professor rasgadas durante o treinamento.

O aluno também tinha que fazer um juramento sobre o Alcorão para respeitar as tradições do estilo e as leis do Islã.

Essas práticas não são comuns nas escolas de Silat do Ocidente moderno, mas essas academias costumam ter estatutos e regras quase igualmente rigorosas. O mestre certamente poderia fazer com que um professor do “antigo país” esperasse que os alunos ocidentais respeitassem essas tradições ou as usasse como inspiração para um estilo ficcional. Num cenário de fantasia ou de ópera espacial, os presentes podem ser realmente estranhos...

O Tapak Sutji inclui treinamento em uma vasta gama de armas tradicionais da Indonésia. Ele também adiciona uma espécie de cacetete de metal curto e flexível chamado *segu* (trate como um bastão curto) e a katana japonesa. Os praticantes não usam a katana com posturas ou táticas de Kenjutsu, mas sim no estilo Silat móvel e próximo ao chão.

O Pentjak Silat Tapak Sutji é amplamente praticado. Encontrar uma escola de Tapak Sutji na Indonésia, na Europa e em muitas outras partes do mundo é relativamente fácil. Os alunos do Tapak Sutji usam uniforme vermelho com detalhes amarelos na gola e nas mangas.

Perícias: Caratê; Espada de Duas Mãos; Espadas Curtas; Faca; Judô.

Técnicas: Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Perna); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Braço); Calçada de Perna; Chave de Braço; Chute; Contra-Ataque (Caratê, Espadas Curtas, ou Faca); Fintar (Caratê, Espadas Curtas, Espada de Duas Mãos, ou Faca); Golpe Exótico com as Mãos; Luta Baixa (Judô, Caratê, Faca, ou Espadas Curtas); Queda; Rasteira (Caratê ou Judô); Voadora.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Mãos Hipnóticas; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Caratê).

Qualidades: Adaptação de Técnica (Luta Baixa); Pés Firmes (Irregular).

Características Opcionais

Vantagens: Familiaridade Cultural (Sudeste Asiático); Mestre de Armas.

Desvantagens: Fantasia (“Meu kris tem poderes mágicos.”); Voto (Respeitar o Islã e as tradições do estilo).

Perícias: Adaga de Esgrima; Arte de Caratê; Arte de Espada de Duas Mãos; Arte de Espadas Curtas; Arte de Faca; Arte de Judô; Bastão; Chicote; Jitte/Sai; Kusari.

SAVATE

3 pontos

O Savate é uma arte de chutes, socos e luta agarrada originária do sul da França. A referência histórica mais antiga a “savate” está em um poema do século XVIII. Suas técnicas são certamente muito mais antigas e provavelmente foram usadas desde o século XV. Nesse ínterim, o Savate se tornou o estilo de briga de rua preferido de marinheiros, bandidos e valentões.

Em 1877, Joseph Charlemont e seu filho abriram uma escola de Savate em Paris. A Academia Charlemont aceitava tanto alunos do sexo masculino quanto alunas do sexo feminino, nobres e comuns, e o Savate rapidamente se tornou moda. Mais tarde, no século XIX, os *savateurs* em contato com artistas marciais japoneses começaram a combinar sua arte com o Jujutsu, desenvolvendo e ampliando ainda mais o sistema, mantendo seu distinto estilo francês. Depois de duas Guerras Mundiais, no entanto, restaram poucos savateurs (menos de três dúzias de detentores de luvas de prata) e a ênfase mudou para uma forma desportiva; veja *La Boxe Française* (pág. 197).

O Savate é mais conhecido como uma arte de chutes, mas também inclui uma gama completa de golpes com as mãos, cabeçadas e até mesmo golpes desferidos com o quadril e com os ombros. Seus chutes famosos são tanto de linha alta quanto de linha baixa — sendo os chutes de linha baixa mais comuns — e chutes em saltos, giros e *main au sol* (“mão no chão”). Trate um chute main au sol como um Ataque Dedicado ou um Ataque Total (Longo). Os praticantes do Savate usam agarrões para evitar um ataque ou preparar um ataque, não para aplicar chaves ou imobilizar.

Savate frequentemente inclui luta de bengala para alunos avançados; lutadores de bengala sérios também deveriam aprender *La Canne de Combat* (pág. 164). Certas escolas também ensinam uma gama completa de armas, incluindo facas, espadas, navalhas, chicotes e até armas de fogo. Algumas oferecem um subestilo de armas improvisadas chamado *Panache* para alunos com luvas de prata. Isto ensina como usar qualquer objeto ou peça de roupa para distrair ou ferir um antagonista.

Existem duas maneiras de lidar com savateurs cinematográficos. Eles *podem* lançar chutes acrobáticos espetaculares após apoios de mão e cambalhotas, com suas posturas, fintas e chutes exagerados mantendo a eficácia, mesmo enquanto impressionam com sua arte. Alternativamente, esses lutadores podem ser como os antigos savateurs de contato total e com as mãos nuas, caso em que deveriam ter as mesmas características “cinematográficas” dos boxeadores (veja *Boxe*, págs. 152–153).

O Savate moderno praticado atualmente costuma ser uma forma esportiva que favorece chutes e socos limpos e elegantes em vez de técnicas pragmáticas de rua. Ele elimina lutas agarradas e “lutas sujas” e não inclui lutas de bengala ou Panache. Os alunos desta arte aprendem *La Boxe Française*, não o estilo descrito aqui. Savate é mais comum na França, mas tem uma federação internacional. É possível encontrar escolas — ainda que com alguma dificuldade — em todo o mundo.

Graduações do Savate

Os emblemas coloridos habitualmente identificadas como “cores das luvas” significam as graduações do Savate (as luvas em si não mudam de cor). Novos alunos recebem a luva azul após concluírem o treinamento introdutório. O treinamento adicional leva à luva verde, vermelha, branca, e amarela, à luva prateada para *technique* (do primeiro ao terceiro grau) e, por fim, ao status de *professeur* (instrutor). A luva vermelha é a classificação mínima para competição no esporte Savate e às vezes chamada de “faixa preta do Savate”.

Várias graduações adicionais não podem ser alcançadas apenas com treinamento. A luva de bronze e a luva de prata para *compétition* (do primeiro ao quinto grau) são concedidas em competição, com base na habilidade e no sucesso em lutas de contato total. A luva de ouro é um título concedido com base em mérito excepcional — tanto pelo serviço prestado em nome da arte quanto pela técnica e vitórias competitivas.

Ao contrário da maioria das artes marciais, o Savate tem graduações separadas para alunos e professores. Começando na verde, os alunos podem aprender a ensinar. O futuro professor recebe formação especializada em como estruturar e ministrar uma aula.

La Boxe Française

3 pontos

La Boxe Française é uma forma esportiva de Savate que se tornou popular após a Segunda Guerra Mundial. Ela não inclui artes com armas e enfatiza técnicas seguras em vez de briga de rua. Embora o estilo mantenha alguma aplicabilidade em defesa pessoal, ele não é um sistema de combate armado e desarmado completo como seu antecessor.

Perícias: Esporte de Caratê; Jogos de Entretenimento (La Boxe Française).

Técnicas: Chute; Chute Para Trás; Fintar (Esporte de Caratê); Voadora.

Características Opcionais

Perícias: Acrobacia.

Perícias: Caratê; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Cabeçada; Chute; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Fintar (Caratê); Soco de Martelo; Voadora; Voadora com os Dois Pés.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Caratê); Chute Letal; Rolar com o Golpe; Voadora Aérea.

Qualidades: Armas Improvisadas (Caratê); Domínio da Técnica (Chute).

Características Opcionais

Vantagens: Idioma (Francês).

Desvantagens: Sanguinolência.

Perícias: Acrobacia; Armas de Fogo; Arte de Caratê; Chicote; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Terçado; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Levantar Acrobático.

SHURIKENJUTSU

4 pontos

Esta é a arte japonesa de arremessar e ocultar o *shuriken* (lâmina de arremesso; veja pág. 225). Ao contrário da percepção popular, os shurikens não eram apenas “estrelas ninjas”. Os samurais as valorizavam como armas de apoio, porque eram fáceis de esconder e rápidas de usar. Alguns shurikens (especialmente os de ponta única) também funcionavam como punhais, tornando-as úteis como armas corpo a corpo de última instância. O Shurikenjutsu geralmente era uma parte “oculta” ou “secreta” de um *ryu*, porque o shuriken era mais eficaz quando o inimigo não o esperava.

O Shurikenjutsu enfatiza preparar o shuriken rapidamente, sem deixar o oponente vê-lo. Os praticantes normalmente o escondem na palma da mão ou atrás da manga. Eles arremessam a arma com um movimento brusco por cima ou por baixo, giram-na para o lado, ou a arremessam enquanto movimentam a mão em um movimento de sacar a espada — atacando o inimigo de surpresa enquanto preparam a espada. Trate esses movimentos como truques sujos que usam Ocultamento contra a Percepção (veja *Truques Sujos*, pág. 76) ou uma das opções em *Tiro Engenhoso* (pág. 121). O Mestre deve considerar permitir que os praticantes aprendam uma Qualidade do Estilo que lhes dê acesso ao *Tiro Engenhoso* se a campanha em geral não usar essas regras.

Os praticantes arremessam shurikens rapidamente, de preferência pelo menos um por segundo para não dar ao inimigo uma pausa que ele possa explorar para avançar ou atacar. Para fazer isso, prepare um shuriken em cada mão (possivelmente com Sacar Rápido), arremesse aquele em sua mão dominante, use a qualidade Trocar Rápido para mover o outro para sua mão de arremesso, e faça um Sacar Rápido em um substituto com a mão inábil. Use *Golpe Rápido com Armas de Arremesso* (págs. 120–121) para arremessar duas ou mais lâminas! Sacar Rápido e Trocar Rápido permitem que você mantenha uma chuva constante de shurikens em direção à sua vítima.

O Shurikenjutsu cinematográfico funciona de maneira um pouco diferente. Em vez de arremessar um fluxo constante de shurikens, os praticantes arremessam *várias* lâminas com ambas as mãos simultaneamente! Eles arremessam shurikens com tanta precisão que podem quebrar armas de fogo, quebrar correntes e quebrar grossas placas de madeira.

O Shurikenjutsu ainda existe, com suas práticas de ocultação e arremesso rápido inalteradas em relação ao seu antecessor combativo. Os alunos usam shurikens afiados para praticar em alvos, e shurikens sem fio para praticar em parceiros em armaduras acolchoadas. Graças à popularidade do shuriken durante a “febre ninja” dos anos 1980 nos EUA, muitos o consideram uma arma de criminosos ou de ninjas posers, e tratam aqueles que carregam shuriken dessa forma.

As escolas de Shurikenjutsu às vezes também ensinam como arremessar facas — incluindo a *kubizashi* (faca para exibir cabeças) e lâminas maiores como a *tanto* (facão). O Mestre também pode adaptar este estilo para outras armas de arremesso, como o *chakram* (pág. 215), embora o nome e a perícia Arma de Arremesso certamente mudariam.

Luta com Lança

O Sojutsu (págs. 198–200) é apenas uma das muitas artes com lança do mundo. A lança é uma arma *muito* simples que tem sido amplamente utilizada na guerra, na caça e no combate pessoal desde antes da história registrada. Sobrevive até hoje como a baioneta, ensinada pelos exércitos modernos tanto para incutir agressividade nos recrutas quanto por sua utilidade em combate.

Luta com Lança Chinesa

4 pontos

A luta com lança chinesa é *dramática*. Um movimento específico dos estilos chineses, especialmente os cinematográficos, é a estocada de extensão total com uma mão na extremidade do cabo. Este é um Ataque Total (Longo) que termina agachado, causando dano normal com uma mão. Lutadores cinematográficos também devem usar a técnica Estocada Aérea e a opção Corte com a Ponta (pág. 111).

As lanças chinesas são flexíveis, permitindo estocadas em arco. Trate-as como Ataques Enganosos. Um enfeite decorativo de crina de cavalo — branco ou de cores vivas — é amarrado atrás da lâmina. Isso serve para distrair os inimigos e evitar que o sangue escorra pela haste (o que pode prejudicar o controle do usuário).

Perícias: Acrobacia; Bastão; Lança.

Técnicas: Como em *Sojutsu* (págs. 198–200), mas acrescenta Fintar (Bastão) e Rasteira (Bastão).

Perícias Cinematográficas e Técnicas: Como em *Sojutsu*, mas acrescenta Estocada Aérea (Lança).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Lança); Domínio da Forma (Lança).

Características Opcionais

Perícias: Arte de Lança.

Luta com Lança Heroica

4 pontos

Este estilo é baseado nas histórias heroicas da *Ilíada* de Homero. Heróis gregos carregavam duas lanças e uma espada. Eles foram levados para a batalha em carruagens, mas desmontavam para lutar. Geralmente arremessavam uma lança e guardavam a outra para o combate corpo a corpo. A espada era uma arma reserva, usada quando ambas as lanças eram perdidas ou contra inimigos especialmente difíceis. Lutadores de lança também devem aprender Pancrácio (pág. 194) ou alguma forma de Luta Livre (págs. 188–190) ou Boxe (págs. 152–153).

Os épicos gregos muitas vezes demonstravam a ferocidade do inimigo e o perigo representado por suas armas, fazendo com que o herói evitasse por pouco um ataque que acabasse matando seu cocheiro. O Mestre poderia tratar isso como uma Vida Extra limitada!

Os guerreiros lendários celtas lutaram de forma semelhante e deveriam usar esse estilo também. Eles eram famosos por serem capazes de correr através de saraivadas de flechas contra eles. Veja *Proezas Especiais para Perícias Cinematográficas* (págs. 129–130) para ideias sobre como lidar com isso.

Perícias: Arma de Arremesso (Lança); Escudo; Lança.

Técnicas: Como em *Sojutsu* (págs. 198–200), mas remove Desarmar (Lança) e Rasteira (Lança).

Perícias Cinematográficas e Técnicas: Como em *Sojutsu*, mas acrescenta Ataque com Duas Armas (Lança de Arremesso).

Qualidades: Treinamento Naval; Treino em Armas na Mão Inábil (Lança de Arremesso).

Características Opcionais

Vantagens: Destemor; Hipoalergia; Reflexos em Combate. Uma Reputação de destemido é *fundamental* — em geral é o que o guerreiro luta para conquistar!

Desvantagens: Excesso de Confiança; Irritabilidade; Sanguinolência.

Perícias: Espadas Curtas.

Continua na próxima página...

Perícias: Arma de Arremesso (Shuriken); Ocultamento; Sacar Rápido (Shuriken).

Técnicas: Ataque Direcionado (Arremesso de Shuriken/Mão); Ataque Direcionado (Arremesso de Shuriken/Olhos); Ataque Direcionado (Arremesso de Shuriken/Perna); Ataque Direcionado (Arremesso de Shuriken/Pescoço).

Perícias Cinematográficas: Golpe Debilitante.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Shuriken de Arremesso).

Qualidades: Treinamento Incomum (Pode usar *Tiro Engenhoso* em uma campanha que não usa essas regras); Treino em Armas na Mão Inábil (Sacar Rápido ou Shuriken de Arremesso); Trocar Rápido (Shuriken).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Mestre de Armas (Shuriken).

Desvantagens: Reputação (“Bandido ou criminoso”, em um jogo moderno; “Movimento característico: carrega e uso shurikens escondidas”, em um histórico).

Perícias: Arma de Arremesso (Faca); Caratê.

SOJUTSU

3 pontos

O Sojutsu, também conhecido como *Yarijutsu*, é a arte japonesa de luta com lança. Embora os samurais sejam popularmente associados às espadas, muitos preferiam a lança para a guerra — principalmente por causa de sua vantagem de alcance e eficácia contra inimigos montados. Historicamente, a lança desempenhou um papel muito importante no campo de batalha.

O Sojutsu trata principalmente do uso da lança para estocadas. Inclui algum treinamento no manejo da lança como bastão, mas os guerreiros que desejam fazer uso extensivo de tais táticas devem considerar estudar Bojutsu (pág. 186) também. As escolas de Sojutsu quase nunca ensinam o arremesso de lanças: poucos *bushi* carregam várias lanças, e jogar fora a arma principal é, na melhor das hipóteses, imprudente!

Luta com Lança (Continuação)

Luta com Iklwa

5 pontos

A história credita a Shaka, o rei Zulu do início do século XIX, a transformação dos Zulus em uma nação guerreira. Ele transformou bandos de guerra em regimentos disciplinados, ou *impi*, e treinou suas tropas para lutar com o *iklwa* de cabo curto e lâmina longa em vez do *assegai* (azagaia). Eles também usavam o tacape. Quando não estavam em guerra, os guerreiros zulus levavam uma existência pastoral e, portanto, tendiam a ser aptos e rápidos.

A Luta com Iklwa é extremamente direta. Ela usa o escudo não apenas para desviar ataques, mas também para prender o escudo do inimigo e desequilibrá-lo. Após desequilibrar seu adversário, o guerreiro apunhala seu oponente nos órgãos vitais e o estripa (para liberar seu espírito na morte). Ataque Dedicado (Forte) é comum.

Perícias: Corrida; Escudo; Lança; Maça/Machado.

Técnicas: Como em *Sojutsu* (págs. 198–200), mas substitua Desarmar (Lança) e Rasteira (Lança) por Agarrar Armado (Escudo) e Fintar (Escudo).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Insensível; Sanguinolência.

Perícias: Armas de Fogo.

Jukenjutsu (Luta com Baioneta)

4 pontos

O Jukenjutsu é a arte japonesa de lutar com baioneta, mas funciona “como está” para o estilo de baioneta de quase todas as forças militares do mundo. O Jukenjutsu possui formas esportivas e de combate. Lutadores esportivos usam rifles com pontas acolchoadas e proteção para a garganta, o peito e o rosto. Apenas estes três alvos são válidos — e apenas estocadas são permitidas. O treinamento puramente militar com baioneta omite Trato Social (Dojo) e Esporte de Lança. Alguns soldados também aprendem Faca.

Perícias: Esporte de Lança; Lança; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Lança/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Lança/Pescoço); Ataque Direcionado (GdP de Lança/Rosto); Conservar a Arma (Rifle); Fintar (Lança).

O *Sojutsuka* (lutadores de *Sojutsu*) usam o comprimento de sua lança para manter o inimigo afastado, segurando sua arma com as duas mãos e geralmente com alcance máximo. Os praticantes circulam, usando Aguardar e Avaliar para procurar uma abertura para explorar, ou Fintar para criar uma. Quando atacam, eles dão um golpe letal nos órgãos vitais, no pescoço ou (especialmente contra um inimigo com armadura) no rosto. Eles costumam usar Ataque Dedicado (Forte) para penetrar armaduras e garantir um golpe incapacitante.

Os *Sojutsuka* cinematográficos são conhecidos por seus gritos de guerra ferozes e ataques de quebrar armaduras. Eles podem até lançar um Ataque Giratório, atacando vários

Características Opcionais

Vantagens: Reflexos em Combate.

Luta com Lança Viking

4 pontos

Os escudos eram relativamente incomuns para tropas de infantaria na Ásia, mas muito comuns na Europa. Este estilo é adequado para lanceiros de toda a Europa ou de qualquer lugar onde os guerreiros usem o escudo e arremessem a lança em batalha. Seus usuários incluíam os vikings, que admiravam especialmente proezas heroicas com a lança arremessada.

Perícias: Arma de Arremesso (Lança); Escudo; Lança.

Técnicas: Como em *Sojutsu* (págs. 198–200).

Perícias e Técnicas Cinematográficas: Como em *Sojutsu*, mas acrescente Ataque com Duas Armas (Lança de Arremesso).

Qualidades: Treinamento Naval; Treinamento em Parede de Escudos; Treino em Armas na Mão Inábil (Lança de Arremesso).



Características Opcionais

Vantagens: Bloqueio Ampliado; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Fúria.

Perícias: Aparar Armas de Projétil; Arma de Arremesso (Maça/Machado); Espadas de Lâmina Larga; Maça/Machado; Maça/Machado de Duas Mãos.

Técnicas: Segurar com a Mão (Aparar Armas de Projétil).

adversários com um Corte com a Ponta (pág. 111). Este tende a ser o último recurso, já que Corte com a Ponta não causa um dano substancial.

Algumas lanças japonesas tinham ganchos ou mesmo pontas em forma de L projetadas para enganchar e segurar. Praticantes que usam tais armas podem aprender Agarrar Armado (Lança) e/ou Enganchar (Lança).

Perícias: Bastão; Lança.

Técnicas: Ataque Direcionado (GdP de Lança/Órgãos Vitais); Ataque Direcionado (GdP de Lança/Pescoço); Ataque Direcionado (GdP de Lança/Rosto); Conservar a Arma (Lança); Desarmar (Lança); Fintar (Lança); Rasteira (Lança).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Kiai.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Lança); Defesa contra Duas Armas (Lança).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Lança); Domínio da Forma (Lança); Treino em Armas na Mão Inábil (Lança).

Características Opcionais

Vantagens: Reflexos em Combate.

Desvantagens: Código de Honra (Bushidô).

Perícias: Arma de Arremesso (Lança); Trato Social (Dojo).

Técnicas: Agarrar Armado (Lança); Enganchar (Lança).

SUMÔ

4 pontos

O Sumô é uma forma de combate tradicional japonês. Intimamente ligado à religião xintoísta, é tanto uma cerimônia quanto um evento esportivo. É também a mais antiga arte marcial desarmada do Japão. Originalmente incluía todos os tipos de golpes e chutes com as mãos, e as mortes ocorriam no ringue, mas as técnicas letais foram proibidas no início do século VIII. A forma esportiva teve origem na Era Sengoku Jidai, e o *dohyo* (ringue de luta) entrou em uso em 1578. Hoje, há seis *basho* (torneios) por ano, com uma luta por dia durante 15 dias.

Antes do sumô se tornar um esporte de ringue, os praticantes — também conhecidos como *sumotori* ou *rikishi* (“cavalheiros fortes”) — treinavam samurais, atuavam como guarda-costas e lutavam em combates bastante brutais. Poucas técnicas eram proibidas. A vitória se dava por submissão.

No sumô moderno, as lutas são curtas e explosivas. Os *sumotori* se enfrentam no ringue e iniciam o combate por decisão mútua. As táticas comuns incluem arremessos (normalmente sobre a perna, uma variação da Rasteira), empurrões e encontrões. As fintas são extremamente importantes e incluem fingimentos, manobras simples como o *nekodamashi* (“confusão de gato”, um tapa no rosto do oponente), tapas poderosos e alternância de peso para enganar o rival e fazê-lo se abrir para empurrões que decidam a luta. Os competidores frequentemente usam Ataque Dedicado (Forte) ou Ataque Total (Forte) para um empurrão com força total — geralmente após Fintar. O primeiro lutador a tocar o solo com algo que não seja a sola dos pés, ou a sair do ringue, é o perdedor.

Os *sumotori* treinam em “estábulo”, onde a rotina diária consiste em tarefas domésticas, prática de sumô e ingestão de quantidades gigantescas de alimentos ricos em proteínas e gorduras para ganhar peso. Grande volume não é um requisito — crianças pequenas, homens e mulheres, praticam o esporte — mas como o sumô não tem classes de peso, o tamanho tende a influenciar a carreira de um lutador. Simplificando, um homem grande é mais difícil de erguer e empurrar. *Sumotori* fortes *vencem* lutas “simplesmente” levantando um oponente menor e arremessando-o para fora do ringue!

Os *sumotori* cinematográficos são como os realistas, mas ainda mais — em todos os sentidos. Eles são ainda maiores, mais fortes e mais difíceis de serem movidos. Seu enorme volume aumenta sua habilidade de combate.

Tradições do Sumô

Quase todos os aspectos do Sumô contêm elementos tanto rituais quanto esportivos. Todos os lutadores usam um uniforme — uma faixa longa e enrolada chamada *mawashi* (às vezes decorada com borlas) — e variações não são permitidas. Eles devem pentear seus cabelos com um coque de samurai, ou *chonmage*. *Sumotori* de hierarquia mais baixa arrumam o cabelo uns dos outros ou dos mais velhos; os de hierarquia mais elevada às vezes têm um estilista profissional em sua equipe.

Antes do início da luta, cada competidor pega um punhado de sal e joga-o para purificar ritualmente o ringue. Então eles se enfrentam. Quando ambos se sentem preparados, iniciam o combate. Os lutadores normalmente tentam “perturbar” o rival primeiro e podem retornar aos cantos três ou quatro vezes antes do confronto. Pode levar até quatro minutos para um *sumotori* de hierarquia alta começar uma luta! (Espera-se que os de hierarquia mais baixa avancem rapidamente...) As partidas não têm limite de tempo e variam de segundos a minutos.

A hierarquia do sumô depende das vitórias. Os *rikishi* bem-sucedidos são promovidos ou rebaixados em cinco categorias. As duas primeiras colocações — *ozeki* e *yokozuna* (grande campeão) — são as mais importantes. O *ozeki* que busca se tornar *yokozuna* deve vencer pelo menos dois *basho* para serem considerados. Somente aqueles que demonstram “espírito” adequado, dignidade e boa técnica recebem a classificação. O *yokozuna* é um status, não apenas um título. Uma vez que um *sumotori* se torna *yokozuna*, ele não pode perder esse posto! Espera-se que um *yokozuna* enfraquecido se aposente de forma honrosa e voluntária para evitar trazer vergonha à patente.

O sumô é mais amplamente ensinado no Japão. É fácil aprender o básico e quase qualquer um pode tentar ingressar em um estábulo, mas o treinamento é cansativo e projetado para eliminar os não-competidores. Existem escolas fora do Japão — especialmente na Europa Oriental, no Havaí e na Mongólia — mas aqueles que querem “ter sucesso” devem juntar-se a um estábulo japonês. Os competidores graduados *devem* ser capazes de falar o japonês formal. Todos os participantes, incluindo estrangeiros, usam nomes de ringue japoneses que apresentam o primeiro *kanji* do nome de seu treinador.

O sumô é puramente um esporte; não existem escolas de “defesa pessoal”. Porém, o estilo privilegia o tamanho e a força, e sua prática e torneios são de contato total. Esses fatores tornam o sumô *potencialmente* útil fora do ringue se o praticante aprender suas perícias e técnicas opcionais.

Perícias: Jogos de Entretenimento (Sumô); Sumô; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Calçada de Perna; Fintar (Sumô); Rasteira (Sumô).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Sumô).

Qualidades: Agarrar Poderoso; Exercícios Especiais (PV pode exceder a ST em 100%); Exercícios Especiais (RD 1 com Parcial, Crânio e Pele Resistente).

Características Opcionais

Características Secundárias: PV aumentado.

Vantagens: Idioma (Japonês); Reputação (Dos fã).

Desvantagens: Gordo ou Muito Gordo; Gula.

Perícias: Briga; Caratê; Intimidação; Judô.

Técnicas: Defesa de Linha Baixa (Sumô); Soco de Martelo.

TAE KWON DO

5 pontos

Tae Kwon Do (coreano para “o caminho dos pés e das mãos”) traça sua linhagem através de várias artes marciais coreanas desde 500 EC — ou antes, segundo alguns relatos. Sua fundação oficial foi em 1955, entretanto. Embora seja descendente de artes combativas, é em grande parte uma forma de esporte, como o Caratê moderno. Na verdade, tomou emprestados alguns *kata* (mais tarde removidos e substituídos por formas nativas) e o uso de faixas coloridas dessa arte. Existem escolas que ensinam Tae Kwon Do para defesa pessoal e não para competição; estas apresentam lutas de contato total (com proteção acolchoada) e treinamento intenso.

O Tae Kwon Do enfatiza a trocação, especialmente a força, a velocidade e a utilidade dos *chutes*. Os praticantes usam todos os tipos de chutes — principalmente chutes altos direcionados à cabeça, já que são os que pontuam mais em competição. Eles até praticam um chute lançado após um giro de 540°; trate isso como a versão Ataque Total do Chute Rodopiante (pág. 71). Tae Kwon Do também ensina socos — incluindo golpes com a mão em forma de lança, e golpes com a borda da mão — mas os considera secundários. Escolas que ensinam versões de defesa pessoal da arte colocam os socos em pé de igualdade com os chutes.

No Tae Kwon Do competitivo, os socos só valem se atingirem o peito. Os chutes devem atingir o oponente na altura da cintura ou mais alto. Chutes altos espetaculares somam mais pontos e oferecem a possibilidade de vitória por nocaute. Os praticantes também mostram técnicas de quebra para demonstrar força. Instrutores e juízes esperam que os praticantes avançados sejam capazes de quebrar tábuas ou concreto com *todas* as técnicas de socos e chutes.

O Tae Kwon Do é muito difundido — especialmente nos EUA, onde foi introduzido um ano depois de ter sido fundado — e é fácil encontrar um professor. Muitas escolas de “Caratê” ensinam uma forma de Tae Kwon Do! O Tae Kwon Do foi um esporte de demonstração de destaque nos Jogos Olímpicos de 1988 e tornou-se um esporte olímpico de pleno direito nos Jogos Olímpicos de 2000.

Graduações do Tae Kwon Do

Tae Kwon Do (veja acima) usa um sistema de graduação com uma série de faixas coloridas, assim como as artes japonesas das quais ele adotou seu sistema de graduação. Ele usa 10 graduações *gup* e 10 graduações *dan*. As cores das faixas são: branca (10° gup), amarela (8° gup), verde (6° gup), azul (4° gup), vermelha (2° gup) e preta (1° ao 10° dan). As graduações gup ímpares usam uma faixa da cor da graduação anterior com uma faixa da cor da graduação seguinte; por exemplo, um 7° gup usa uma faixa amarela com uma faixa verde.

Nem todas as escolas utilizam este sistema de graduação tradicional. Muitas adotaram uma grande variedade de cores de faixas para denotar diferentes graduações, adicionando cores sólidas como roxo e laranja para denotar gups de números ímpares. Algumas adicionam mais faixas intermediárias entre as faixas para permitir um progresso constante através de pequenas promoções.

Perícias: Caratê; Esporte de Caratê; Salto; Trato Social (Dojo).
Técnicas: Chute; Chute Descendente; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Cotovelada; Golpe Exótico com as Mãos; Rasteira (Caratê); Soco Rodopiante; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Voadora Aérea.

Qualidades: Domínio da Técnica (Qualquer técnica de chute); Retração Rápida (Chutes); Treinamento Incomum (Golpe Debilitante, Apenas contra objetos bem escorados fora de combate).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Reputação (Visa chutes altos).

Perícias: Acrobacia; Jogos de Entretenimento (Tae Kwon Do).

TAI CHI CHUAN

6 pontos

Tai Chi Chuan — literalmente “punho supremo”, mas na verdade nomeado em homenagem ao famoso diagrama yin/yang — é uma arte destinada ao combate e à defesa pessoal. Parece ter se originado na China do século XVII, mas é baseada em princípios muito mais antigos. O Mestre poderia razoavelmente incluir o Tai Chi Chuan em um jogo histórico ambientado séculos ou mesmo *milênios* antes do século XVII. Os jogadores modernos devem saber que, embora esse estilo seja o ancestral do sistema Tai Chi praticado hoje por razões de saúde e espirituais, os dois *não são* idênticos; veja *Tai Chi* (pág. 202).

O Tai Chi Chuan é uma arte interior baseada em técnicas de respiração *qigong*, fluxo do chi e equilíbrio. O praticante cria uma “raiz”, ou ponto de equilíbrio, e usa isso para lançar e resistir a ataques. Os socos geralmente empregam a palma da mão ou o punho solto; os praticantes usam extensivamente a técnica Soco de Martelo. Os chutes são geralmente baixos e regularmente acompanhados por um golpe falso para distrair — um Ataque Enganoso.

A base primária da prática do Tai Chi Chuan é uma forma única que contém *todas* as técnicas da arte, feita lentamente e com relaxamento. Em combate, o artista marcial utiliza os mesmos métodos com força total. O Tai Chi Chuan inclui a prática de “empurrar as mãos”. Os praticantes ficam cara a cara e tentam derrubar o oponente ou fazê-lo empurrar contra uma súbita falta de resistência, arremessando-o ou fazendo-o tropeçar. Isso ajuda a treinar os praticantes no equilíbrio e na derrubada dos inimigos com um empurrão.

Em combate, o lutador de Tai Chi Chuan normalmente faz manobras Aguardar, deixa seu inimigo atacar primeiro e faz bom uso de Interromper Acerto (pág. 97) e Riposta (pág. 125). Ele afasta seu agressor aparando, então o segura e aplica uma chave. Os acompanhamentos típicos das chaves são arremessos, derrubadas e golpes. Em vez disso, o praticante pode usar um empurrão para derrubar um oponente desequilibrado ou preparar um adversário para um chute, soco ou arremesso de linha baixa. Ataques Totais e Ataques Dedicados são raros.

O Tai Chi Chuan cinematográfico é especialmente poderoso. Isto se deve principalmente à sua ênfase nas habilidades do chi. O Mestre deve permitir que praticantes cinematográficos substituam Sumô por Desviar na lista de perícias do estilo.

O Tai Chi Chuan tradicional inclui formas de armas para o *dao*, *jian*, lança e bastão. Algumas escolas adicionam o leque de combate e o círculo cortante. Assim como as formas desarmadas da arte, suas técnicas com armas são suaves, fluidas e enganosamente relaxadas. A maioria das escolas modernas ensinam versões de Artes de Combate de perícias com armas, quando as oferecem.

Perícias: Arte de Judô; Caratê; Controle de Respiração; Judô; Sumô.

Técnicas: Chave de Braço; Rasteira (Caratê, Judô, ou Sumô); Soco de Martelo.

Perícias Cinematográficas: Desviar; Força Mental; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Treinamento Incomum (Desviar, Não pode dar um passo ou se deslocar ao fazê-lo).

Características Opcionais

Vantagens: Chi Poderoso; Equilíbrio Interior; Equilíbrio Perfeito.

Perícias: Arte de Bastão; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Arte de Faca; Arte de Lança; Auto-Hipnose; Bastão; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Lança; Meditação; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Empurrão com Chute.

Tai Chi

2 pontos

Tai Chi é uma versão meditativa do Tai Chi Chuan (págs. 201–202). Os praticantes de Tai Chi — ao contrário dos praticantes de Tai Chi Chuan — lançam todos os golpes completamente sem força e raramente ou nunca praticam contra um oponente. Tal treinamento não confere nenhuma habilidade de golpe eficaz. Poucas escolas oferecem a prática de empurrar as mãos. O treinamento com armas, se houver, ensina exclusivamente perícias de Arte de Combate.

Perícias: Arte de Judô.

Perícias Cinematográficas: Desviar; Postura Imóvel.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Características Opcionais

Perícias: Arte de Bastão; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Arte de Faca; Arte de Lança; Auto-Hipnose; Controle de Respiração; Meditação; Trato Social (Dojo).

TAIHOJUTSU

6 pontos

O período Tokugawa do Japão foi uma era de crescente controle estatal. A polícia era convocada para conter ronins e samurais indisciplinados, que muitas vezes estavam armados e às vezes perigosos. Na capital, Edo, isto levou a formação de uma força policial maior, treinada em táticas refinadas para capturar criminosos. Entre os métodos mais importantes estava o *Taihojutsu*, uma arte marcial que visa desarmar rapidamente um adversário resistente e incapacitá-lo sem causar ferimentos permanentes ou morte.

A arma característica do Taihojutsu era o *jutte*, que era capaz de aparar espadas, desarmar e atacar sem infligir cortes sangrentos como uma espada faria. O *jutte* foi tão intimamente identificado com o Taihojutsu que se tornou tanto um símbolo de autoridade quanto uma arma. Outras armas de Taihojutsu incluíam *kusarijutte*, *sasumata* e *sodegarami* (“envolvedor de manga”). Armas do tipo corrente e cassetete eram populares porque eram difíceis, senão impossíveis, de serem quebradas por uma espada, e podiam desarmar um inimigo empunhando uma espada. Para mais informações sobre essas armas, consulte o Capítulo 6.

*... independentemente de
quão maravilhosa seja uma
técnica, se você não for capaz
de aplicá-la, você não estará em
uma posição melhor do que se
não a conhecesse. Cada técnica
deve ser praticada com todo o
seu coração muitas centenas,
muitas milhares de vezes, até
que você a domine a ponto de
poder aplicá-la.*

*– Mas Oyama,
This is Karate*

O objetivo do Taihojutsu era incapacitar ou capturar o oponente *sem* causar danos graves. Quase tudo que conseguisse isso era aceitável. Por exemplo, oficiais treinados em Taihojutsu ocasionalmente carregavam *mesubushi* (pág. 222) e os usavam para soprar pólvora cegante no rosto do alvo, facilitando sua apreensão. O treinamento também enfatizou táticas de grupo — os policiais trabalharam em pares ou em pequenas equipes para cercar um suspeito, desarmá-lo rapidamente e amarrá-lo. Devido a essa ênfase na captura, Ataques Defensivos e técnicas como Desarme e Ataques Direcionados aos membros eram comuns. Agarrões tendiam a ser um prelúdio para uma derrubada ou uma Chave de Braço.

O Taihojutsu incluía *Hojojutsu*: a arte de amarrar suspeitos com corda (frequentemente usando nós elaborados). Isso geralmente seguia uma imobilização ou uma Chave de Braço que impedia o detido de resistir efetivamente. Praticantes cinematográficos podem usar a técnica Retenção para amarrar oponentes em combate *sem* contê-los primeiro!

Taihojutsu era exclusivo do Japão da era Tokugawa. O estilo está extinto hoje, embora algumas de suas perícias com armas componentes permaneçam. Veja *Estilos para Policiais* (pág. 145) para observações sobre estilos policiais modernos.

Ninja e Ninjutsu

Os caracteres japoneses que formam a palavra “ninja” significam “aquele que passa despercebido”. Uma leitura alternativa é “a arte da invisibilidade”. Em algumas épocas e lugares, os ninjas também eram conhecidos como *shinobi*.

Ninjutsu (ocasionalmente escrito *Ninjitsu*) é um termo para toda a coleção de artes praticadas pelos ninjas. Entre outras coisas, incluem disfarce, escalada, evasão, espionagem e combate armado e desarmado. *Taijutsu* (veja ao lado) descreve um conjunto específico de perícias de combate.

Armas Ninja

Poucas das armas popularmente associadas ao ninja eram exclusivamente “armas ninja”. Por exemplo, a polícia da era Tokugawa usava o *metsubushi* (uma espécie de zarabatana) para distrair suspeitos; os samurais carregavam a *kusarigama* e o *shuriken* como armas de apoio; e tonfa, *sai* e *nunchaku* pertenciam à arte de Kobujutsu (pág. 178–179) de Okinawa. Os ninjas geralmente preferiam as armas dos samurais. Isso não é surpreendente — essas armas estavam facilmente disponíveis e permitiam uma camuflagem melhor quando disfarçados, e os ninjas eram treinados em seu uso, porque muitos (talvez a maioria ou todos) os ninjas eram na verdade membros de clãs samurais.

Os ninjas podem ter usado mais armas ocultas e combinadas do que a maioria das pessoas, como armas de apoio ou táticas surpresa. Um espião “desarmado” poderia ocultar vários segredos letais (ou pelo menos distrativos)! Entretanto, as armas envenenadas frequentemente sugeridas para os ninjas são improváveis — tais coisas tendem a ser tão perigosas para o usuário quanto para a vítima. Como os assassinos modernos, os ninjas provavelmente sabiam que a comida era o melhor veículo para o veneno.

Personagens Ninjas

Todo ninja deveria conhecer Taijutsu (veja acima). Um ninja histórico também praticará um ou mais estilos de armas japoneses; por exemplo, Kenjutsu (págs. 176–178), Kusarijutsu (pág. 182), Kusarigamajutsu (pág. 183) ou Shurikenjutsu (págs. 197–198). Ninjas cinematográficos deveriam adicionar ainda mais o Kobujutsu (pág. 178–179) — para usar as chamadas “armas ninja” de Okinawa! Para modelos ninja adequados, veja *Assassino* (pág. 32) e *Espião* (pág. 37).

Os ninjas realistas devem equipar-se conforme descrito acima. Os cinematográficos podem usar um “traje ninja” (o famoso traje preto com capuz, que *não é* histórico; veja *Os Ninjas*, págs. 13–14) ou outro traje de artes marciais. Alguns podem incluir armas de fogo em seu arsenal — especialmente super-ninjas de quadrinhos.

Ninja vs. Ninjas

No *Artes Marciais*, ao contrário do inglês que usa “ninja” para o singular e plural, seguimos o uso aceito no português e usamos “ninja” para o singular e “ninjas” para o plural — e toda essa confusão parece de alguma forma mais apropriado para um jogo cinematográfico. O verdadeiro mestre do engano sabe que há poder nas palavras, e *quer* que as pessoas entendam tudo da maneira errada!

Perícias: Bastão; Habilidade com Nós; Jitte/Sai; Judô; Kusari.

Técnicas: Ataque Direcionado (GeB de Jitte/Sai/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Kusari/Braço); Desarmar (Jitte/Sai ou Kusari); Enganchar (Bastão); Envolver (Kusari); Reter Arma (Jitte/Sai).

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Golpe em Ponto de Pressão; Quebrar Arma (Jitte/Sai); Retenção.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Kusarijutsu); Adaptação de Técnica (Desarmar); Domínio da Forma (Kusarijutte); Trabalho em Equipe (Taihojutsu).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Jitte/Sai).

Desvantagens: Dever; Senso do Dever (Civis inocentes).

Perícias: Armas de Haste; Zarabatana.

Qualidades: Vínculo com Arma, geralmente com uma jutte.

TAIJUTSU

6 pontos

Taijutsu (“arte de combate corporal”) é a arte de golpear e agarrar do ninja. Este termo *não é* sinônimo de *Ninjutsu*. O “Ninjutsu” abrange todas as habilidades do ninja — não apenas o Taijutsu, mas também treinamento em furtividade, subterfúgio e engano, e uma série de outros estilos armados e desarmados. Esses elementos adicionais não têm nada a ver com o Taijutsu!

Taijutsu tem três componentes principais, ensinados em conjunto e com igual ênfase:

1. Quedas, tombos e acrobacias.
2. Golpes, chutes e quebras.
3. Agarrões e chaves articulares.

Os praticantes usam velocidade, flexibilidade e movimentos rápidos para se defenderem e derrotarem seus oponentes. Eles permanecem móveis e procuram evitar uma luta estática. Para conseguir isso, o ninja faz uso regular de Evasão para contornar os inimigos e Esquiva Acrobática para evitar ataques.

Os socos do Taijutsu usam punhos fechados e Golpe Exótico com as Mãos (golpes com o dedo, mão em forma de lança, *shuto*, etc.). Os chutes conectam-se principalmente com o calcanhar, a planta do pé ou a parte superior do pé. Os alvos preferidos para todos os tipos de ataques são a virilha, órgãos vitais, pescoço e olhos, já que o Taijutsu visa incapacitar o inimigo rapidamente. Ataques Enganosos que dependem de velocidade ou mudanças de alvo são comuns. Por outro lado, Ataques Telegráficos (pág. 109) são raros.

Depois de enfraquecer seu oponente com golpes, o praticante de Taijutsu pode prosseguir com *mais* golpes ou avança com um agarrão seguido de um arremesso ou derrubada. Uma vez que seu inimigo está no chão, ele pode desferir um golpe final, aplicar uma Chave de Braço para conseguir a submissão ou acompanhar sua vítima no chão para uma imobilização. Os alunos avançados às vezes aprendem mais técnicas de solo, mas a arte é principalmente de combate em pé.

As escolas modernas de Taijutsu ensinam o uso de muitas armas que fariam parte de outros jutsu em tempos históricos. Esse treinamento normalmente começa nas primeiras faixas, embora algumas escolas reservem armas para faixas pretas. As armas incluem *hanbo*, *jo*, *katana*, faca, *kusari*, *naginata*, *ninja-to*, *shuriken*, lança, bastão, e até mesmo o *tessen* (leque de combate); consulte o Capítulo 6 para obter detalhes. Todas essas perícias são opcionais, mas é incomum aprender Taijutsu sem aprender a usar armas. Alguns até dizem que todo o objetivo do Taijutsu é aprender a usar qualquer coisa como arma — seja ela construída para esse propósito ou improvisada. Os praticantes usam o trabalho de pés, as táticas e os movimentos das mãos do Taijutsu desarmado quando armados, e aprendem a considerar uma arma como um aprimoramento das armas naturais do corpo, não como um substituto para elas.

Shogun Tsunayoshi: Pelo crime de desobediência, todos vocês deveriam ser executados como criminosos comuns, mas você e seus homens seguem os antigos caminhos do Bushidô, para honrar seu senhor e vingar a traição. Vejo apenas samurais diante de mim. Concedo-lhes a morte dos samurais, para serem enterrados ao lado de seu senhor, com honra.

Ôishi: Obrigado, Vossa Alteza.

47 Ronins

Os praticantes cinematográficos do Taijutsu são ninjas da grande tradição folclórica. Eles têm acesso a um enorme conjunto de perícias cinematográficas. Eles podem se mover sem serem vistos, controlar funções corporais, andar sem fazer barulho e lutar com os olhos vendados. Seus ataques são letais, silenciosos e quase imparáveis. Os contos sobre ninjas atribuem a eles praticamente todos os feitos dos mitos das artes marciais. Os ninjas no estilo Hollywood também dominam frequentemente as armas Kobujutsu — na verdade, habilidade com o *nunchaku*, *sai* e *tonfa* é praticamente obrigatória!

Existem escolas modernas de Taijutsu e os praticantes são chamados de “ninja”. Algumas ensinam uma forma reinventada de Ninjutsu — completa com treinamento em furtividade, trajes e *nunchaku*. Outras se concentram quase exclusivamente no Taijutsu. Atualmente, existe apenas um Grão-Mestre de Taijutsu certificado, que dirige três escolas de *Ninpo* (Ninjutsu) e seis outras escolas de artes marciais amalgamadas em um único *budo ryu*. Essas escolas usam as graduações padrão de 10 *kyu* e 10 *dans*, embora algumas tenham graduações de 15 *dans*. Os alunos fazem exercícios em dupla, executam kata (às vezes modificados por ritmos quebrados e técnicas improvisadas) e vestem *gi*.

O ninja histórico aprenderia um estilo de combate quase idêntico a este. Como mencionado acima, eles adquiririam suas perícias com armas separadamente. Eles devem estudar estilos de armas primárias (como a *katana*, *wakizashi* e lança) e armas de apoio (como o *shuriken* e a *kusari*). Para mais informações sobre ninjas, veja *Ninja e Ninjutsu* (pág. 203).

Perícias: Acrobacia; Arte de Caratê; Caratê; Judô; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Virilha); Ataque Direcionado (Golpe Exótico com as Mãos de Caratê/Pescoço); Ataque Direcionado (Soco de Caratê/Pescoço); Chave de Braço; Chute; Cotovelada; Dedada no Olho; Evasão (Acrobacia ou Judô); Fintar (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Joelhada; Levantar Acrobático; Mata-Leão; Queda (Acrobacia ou Judô); Telefone.

Perícias Cinematográficas: Arte da Invisibilidade; Arte do Arremesso; Controle das Funções Involuntárias; Escalada do Lagarto; Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Lutar às Cegas; Mãos Hipnóticas; Passos Leves; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Salto Voador; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Arranca Olho; Aparar com as Palmas das Mãos; Dedada Letal no Olho; Chute Letal; Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe; Defesa Cronometrada.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Qualquer estilo armado Japonês); Adaptação de Técnica (Fintar); Armas Improvisadas (Qualquer); Fintas Acrobáticas; Treinamento Incomum (Sensibilidade, Apenas enquanto ao menos uma mão está em contato físico com o adversário).

Características Opcionais

Vantagens: Esquiva Ampliada; Idioma (Japonês).

Desvantagens: Excesso de Confiança; Fantasias; Reputação (Ninja poser bobão).

Perícias: Armas de Haste; Bastão; Espada de Duas Mãos; Espadas Curtas; Faca; Kusari; Lança; Salto; Shuriken; qualquer perícia de arma em *Kobujutsu* (pág. 178).

Técnicas: Luta no Solo (Judô).

TREINAMENTO DE ARMAS DOS MESTRES DA DEFESA

12 pontos

Os históricos “Mestres da Defesa” ingleses e alemães eram homens que se orgulhavam da sua experiência com uma grande variedade de armas, civis e militares. Sua arte parece ter se originado no século XV. Durou até o final do século XVII na maior parte da Europa. Com o passar do tempo, os Mestres — e os alunos dispostos a treinar com eles — tornaram-se cada vez menos comuns e, por fim, desapareceram completamente.



Para aprender esse estilo, o candidato a aluno precisava encontrar um mestre credenciado e se tornar seu aprendiz. Em seguida vinha um longo período de treinamento, seguido de testes — primeiro para se tornar um companheiro de jornadas e, por fim, para se qualificar como mestre. Esses seriam objetivos excelentes para um PdJ em um jogo histórico.

Esperava-se que um mestre desse estilo conhecesse *todas* as suas diversas armas e fosse capaz de usá-las em qualquer combinação. Os combatentes também aprendiam técnicas *desarmadas* — especialmente aquelas úteis para lidar com inimigos armados. Alguns mestres ensinaram um número substancial de arremessos e chaves; suas escolas ensinariam Judô em vez de Luta Greco-Romana. Os praticantes não consideravam esses métodos desarmados como “sujos”. Qualquer coisa que funcionasse era aceitável. Na verdade, muitos mestres perdiam olhos ou dedos demonstrando suas habilidades durante os testes de certificação ou em duelos subsequentes. O Mestre da Defesa Inglês caolho era um estereótipo comum!

As táticas variavam muito dependendo das armas utilizadas. Ao empunhar *qualquer* arma, porém, os praticantes misturavam técnicas armadas com técnicas desarmadas, destinadas a desarmar o inimigo. Os mestres consideravam esses métodos cruciais quando desarmados — e como meios adicionais valiosos de derrotar um oponente armado, mesmo estando armado.

Em um jogo cinematográfico, Mestres da Defesa são excelentes Mestres de Armas. A amplitude de seu treinamento significa que eles são lutadores temíveis com quase todas as armas disponíveis. Há histórias de Mestres enfrentando vários adversários ao mesmo tempo, derrotando casualmente oponentes habilidosos (*especialmente* esgrimistas e outros estrangeiros!) e cortando homens ao meio com golpes tremendos.

Os Mestres da Defesa eram plebeus, não membros da classe alta. Isto muitas vezes resultava em dificuldades sociais ao lidar com os seus contemporâneos instrutores de rapieira, que podiam simplesmente ignorar os seus desafios devido à diferença de status. Apesar disso, é possível que alguns Mestres tenham aprendido a usar a rapieira — seja para melhor se defender contra ela ou porque reconheceram a sua crescente importância como arma de rua.

Perícias: Armas de Haste; Bastão; Briga; Escudo; Escudo (Broquel); Espada de Duas Mãos; Espadas Curtas; Espadas de Lâmina Larga; Faca; Lança; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Agarrar Armado (Armas de Haste, Bastão, Espada de Duas Mãos, ou Lança); Chave de Braço; Desarmar (Qualquer perícia do estilo); Enganchar (Armas de Haste); Fintar (Qualquer perícia do estilo); Rasteira (Armas de Haste, Bastão, Espada de Duas Mãos, ou Lança).

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Kiai.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Bastão ou Espada de Duas Mãos); Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas); Desarme Grandioso (Bastão ou Espada de Duas Mãos).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Espada de Duas Mãos); Domínio da Forma (Lança); Treino em Armas na Mão Inábil (Espadas Curtas).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Destemor; Idiomas (Inglês ou Alemão); Mestre de Armas; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Sem um Dedo; Status baixo; Zanolho.

Perícias: Judô; Rapieira; qualquer outra perícia com arma não listada acima.

Qualidades: Familiaridade com o Estilo (Escola Italiana).

WING CHUN

4 pontos

Wing Chun é uma arte marcial combativa originária do sul da China. Segundo conta a antiga lenda, o Wing Chun foi fundada no início do século XVIII. Após a destruição do Templo Shaolin, uma monja chamada Ng Mui fugiu para o sul. Ela conheceu Yim Wing Chun, filha de um lojista, e lhe ensinou seu boxe Shaolin. Yim acrescentou técnicas e passou a ensinar seu estilo ao marido, que lhe deu o nome dela. Variações desta história relatam que Yim aprendeu o estilo para derrotar um general abusivo que desejava tomá-la como sua concubina.

As origens reais do Wing Chun parecem ser mais prosaicas. O estilo parece ter surgido das técnicas de combate usadas no sul da China — principalmente pelos marinheiros. Referências a lutadores que usam formas e nomes de técnicas exclusivos do Wing Chun sugerem que sua história remonta a mais de um século antes de sua fundação lendária.

Existem várias escolas de Wing Chun. A variação mais comum hoje é a da família Yip, que ensina Wing Chun há séculos. O aluno mais famoso da arte, Bruce Lee (págs. 24–25), foi aluno de Yip Man.

O Wing Chun é notavelmente desprovido de cerimônias e rituais. Tradicionalmente, não possui graduações nem revelências, e tem apenas três formas. O estilo se concentra em um pequeno conjunto de ferramentas amplamente aplicáveis e enfatiza a prática delas até se tornem naturais em combate. A ênfase está no combate de curta distância — socos curtos, chutes defensivos de linha baixa, aparar suave e chaves em pé. Sua postura característica é ligeiramente inclinada para trás, com os pés colocados lado a lado. O Wing Chun inclui duas armas: a espada borboleta, usada aos pares, e o bastão, usado como uma espada de duas mãos para fazer ataques em balanço.

Fundamentais para o Wing Chun são os conceitos da linha central, uma linha imaginária traçada no centro do corpo do praticante, e as seis “portas” (alta, média e baixa, em ambos os lados da linha central), que são aberturas para atacar de, ou através de. Os praticantes aprendem a manter a linha central apontada para o inimigo enquanto ficam longe dele, minimizando sua capacidade de golpear e maximizando sua própria eficácia. Outro aspecto fundamental da arte é o *chi sao*, ou “mãos pegajosas”: sentir as mudanças de equilíbrio ou foco de um oponente para responder com uma defesa e contra-ataque, ou para prender seus membros. Os alunos às vezes praticam *chi sao* com os olhos vendados para aumentar a sensibilidade.

No Wing Chun espera-se que o praticante tome a iniciativa e destrua seu adversário com ataques rápidos. O lutador de Wing Chun usa “socos em cadeia” — uma série de Ataques Defensivos, muitas vezes lançados como Golpes Rápidos — para manter o inimigo sobrecarregado. Os chutes frequentemente atingem as pernas e também tendem a ser Ataques Defensivos. O praticante enfrenta os chutes *do inimigo* com um Obstruir. Se estiver usando a regra de Combinações (pág. 80), a Combinação (Soco de Caratê/Tronco + Chute de Caratê/Perna) é comum entre os praticantes do Wing Chun. Às vezes, ela segue um aparar que baixa a guarda do oponente para abri-lo para o combo; modele isso como um Contra-Ataque. O lutador continua a atacar assim até atordoar ou enfraquecer sua vítima, então usa golpes — provavelmente em combinação com uma chave — para finalizá-la.

Praticantes cinematográficos do Wing Chun são extremamente poderosos. Eles podem sentir ataques inimigos usando Sensibilidade e usar seu chi para se enraizar no lugar. Os seus ataques desarmados são especialmente letais, visando pontos de pressão ou locais vitais para paralisar ou matar.

O Wing Chun é amplamente difundido. Encontrar um professor não é difícil. Algumas escolas usam um sistema formal de graduação de faixas coloridas; outras não têm sistema algum.

Perícias: Caratê; Espadas Curtas; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Ataque Direcionado (Chute de Caratê/Perna); Chave de Braço; Combate Corporal (Espadas Curtas); Contra-Ataque (Caratê ou Espadas Curtas); Cotovelada; Fintar (Caratê ou Espadas Curtas); Joelhada; Obstruir; Pisão.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Poderoso; Lutar às Cegas; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Postura Imóvel; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas); Dedada Letal no Olho; Defesa contra Duas Armas (Caratê ou Espadas Curtas); Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Contra-Ataque); Preparação Especial (Aparar com Caratê > Chave de Braço); Treinamento Incomum (Sensibilidade, Apenas enquanto ao menos uma mão está em contato físico com o adversário); Treino em Armas na Mão Inábil (Espadas Curtas).

Características Opcionais

Vantagens: Ambidestria; Aparar Ampliado (Mãos Nuas ou Todas); Equilíbrio Interior; Idioma (Cantonês).

Desvantagens: Excesso de Confiança.

Perícias: Bastão; Espada de Duas Mãos; Faca; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Agarrar Perna.

Qualidades: Treino em Armas na Mão Inábil (Faca).

Xian Chow: Você bom lutador?

Kurt Sloane: Sim.

Xian Chow: Defesa sua boa?

Kurt Sloane: Sim! (Xian dá uma voadora que fica a centímetros do rosto de Kurt)

Xian Chow: Hmmm... treino ser diferente em América. Defesa sua horrível!

**Kickboxer:
O Desafio do Dragão**

WUSHU

6 pontos

O Wushu é a arte marcial estatal patrocinada pela República Popular da China (RPC). Na década de 1950, a RPC adotou oficialmente o termo “wushu” no lugar de “kung fu” para se referir a *todas* as artes de combate armadas e desarmadas. As observações a seguir descrevem um estilo específico — *também* chamado de “Wushu” — que o comitê central de esportes criou a partir do kung fu do Norte (“longo”), do kung fu do Sul, do Tai Chi e do treinamento com armas.

O governo comunista chinês via as artes marciais tradicionais como reacionárias e subversivas — eles não poderiam se esquecer das ligações tradicionais entre as sociedades secretas antigovernamentais e o kung fu. As autoridades também consideraram que as artes marciais eram inúteis para o combate moderno, mas úteis para a expressão cultural e para o incentivo à boa forma. Assim, quando a comissão central de esportes criou seu estilo, ela substituiu muitas técnicas úteis para o combate por movimentos atraentes que não tinham valor de combate. As técnicas “interiores” também foram eliminadas, com base no fato de serem supersticiosas e retrógradas.

Após o fim da Revolução Cultural em 1976, as técnicas interiores começaram a reaparecer. No final da década de 1990, as lutas de contato total conhecidas como *san shou* tornaram-se cada vez mais comuns, dando origem a aplicações mais úteis para o combate. Embora o treinamento de Wushu ainda produza principalmente atletas e estrelas de cinema, alguns de seus praticantes têm sido verdadeiros lutadores.

O Wushu favorece posturas profundas, socos longos e chutes altos. Ele toma emprestados alguns golpes curtos e posturas rígidas dos estilos sulistas, mas são menos comuns. A arte é ao mesmo tempo acrobática e atraente, e enfatiza técnicas vistosas e atlética em detrimento de aplicações práticas. O treinamento com armas normalmente envolve armas contundentes e “lâminas de exibição” projetadas para brilhar, dobrar e fazer barulho durante as demonstrações. Esse treinamento é extremamente comum nas escolas de Wushu, mas não é obrigatório. A maioria dos artistas marciais treinados em Wushu *deve* aprender pelo menos uma das perícias com armas opcionais listadas para o estilo.

Lutadores de Wushu normalmente usam chutes altos e golpes múltiplos. Técnicas de golpe único são menos comuns do que rajadas de golpes; portanto, Golpe Rápido e Ataque Total (Duplo) são comuns. O Wushu também é *agressivo*, graças à ênfase em movimentos chamativos. Os praticantes rotineiramente lançam Voadoras e outros Ataques Dedicados e Ataques Totais. Eles usam golpes rodopiantes de todos os tipos, tanto quando armados quanto desarmados.

Por definição, o Wushu evita o mito das artes marciais. No entanto, graças às exibições de técnicas vistosas — e aos filmes com atores treinados em Wushu fazendo acrobacias *wuxia* e içados com fios — muitas lendas antigas permanecem e o estilo até adquiriu uma série de *novas*. Os praticantes cinematográficos de Wushu devem ser capazes de realizar a maioria dos movimentos vistos nos filmes de kung fu, mesmo aqueles que afirmam ser sobre Wing Chun, o Templo Shaolin, Tai Chi ou outras artes. Muitas das estrelas desses filmes são praticantes de Wushu, não monges Shaolin ou alunos de Wing Chun! Assim, o Wushu é ideal para campanhas *wuxia* de alto poder.

O Wushu está comumente disponível na RPC. As escolas são menos comuns em outros lugares, mas um aluno deve ser capaz de encontrar uma se procurar bastante. Algumas escolas que afirmam ensinar outra forma de kung fu — muitas vezes Shaolin — ensinam estilos fortemente derivados do Wushu.

Perícias: Acrobacia; Arte de Caratê; Caratê; Salto; Trato Social (Dojo).

Técnicas: Chute; Chute Descendente; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Evasão; Fintar (Caratê); Golpe Exótico com as Mãos; Levantar Acrobático; Rasteira (Caratê); Soco Rodopiante; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Acumulado (Caratê); Ataque com Duas Armas (Caratê); Chute Letal; Chute em Salto com Vara; Defesa Cronometrada; Defesa contra Duas Armas (Caratê); Golpe Letal; Golpe em Ponto de Pressão; Lutar Sentado (Caratê); Rolar com o Golpe; Voadora Aérea.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Ataque Rodopiante); Domínio da Técnica (Qualquer Ataque Rodopiante); Fintas Acrobáticas; Treinamento Incomum (“Chute Dividido”: Ataque com Duas Armas, Apenas para chutar dois adversários em hexágonos adjacentes).

Características Opcionais

Vantagens: Boa Forma ou Ótima Forma; Familiaridade Cultural (China); Flexibilidade; Idioma (Mandarim).

Desvantagens: Fantasia; Obsessão (Aperfeiçoar a minha arte).

Perícias: Arte de Bastão; Arte de Chicote; Arte de Espadas Curtas; Arte de Espadas de Lâmina Larga; Arte de Judô; Arte de Lança; Arte de Mangual de Duas Mãos; Atuação; Encenação de Combate; Filosofia (Comunismo); Judô.

Técnicas: Ataque Giratório (Qualquer Arte com arma); Ataque com Duas Armas (Arte de Espadas Curtas); Estocada Aérea (Qualquer Arte com arma); Rasteira (Arte de Bastão, Arte de Lança, ou Arte de Mangual de Duas Mãos).

ESTILOS FICTÍCIOS

A ficção está cheia de artes marciais imaginárias. Algumas delas são semelhantes às históricas, chegando até mesmo a serem inspiradas nelas. Outras são radicalmente diferentes. Em particular, se um mundo tiver magia, raças não-humanas ou leis físicas diferentes das nossas, seus estilos de luta refletirão isso. Abaixo estão alguns exemplos. Para observações adicionais, consulte *Criando Técnicas para Não-Humanos* (pág. 95).

ESGRIMA COM ESPADA DE ENERGIA

5 pontos

A Esgrima com Espada de Energia é a arte da espada de energia de superciência (pág. MB272). Em alguns mundos de jogo, a espada de energia é a arma da nobreza; na verdade, a tradição ou a lei podem *restringi-la* a indivíduos com Status 2+. Jovens nobres desfilam com armas ornamentadas na cintura. Eles praticam com lâminas de treinamento de baixa potência... mas a verdadeira é a que prevalece nos duelos (legais ou não). Isto dá à Esgrima com Espada de Energia o caráter da esgrima na Europa dos séculos XVII e XVIII.

Em outros cenários, qualquer um pode *portar* uma espada de energia, mas poucos sabem realmente como usá-la. Localizar um instrutor exige o tipo de busca encontrada nas lendas sobre as artes marciais tradicionais. Desvendar os segredos da arma leva uma vida inteira, e os poucos que a dominam impõem respeito por sua habilidade, dedicação e poder. Isso confere à arte um sabor mais próximo do kung fu cinematográfico.

O espadachim da espada de energia pratica ataques agressivos e defesas cuidadosas, para uso em duas situações diferentes. Se seu inimigo não tiver uma espada de energia, ele ataca fortemente, explorando a habilidade de sua arma para destruir armas menores ao aparar ou ser aparado. Contra uma arma semelhante, porém, o praticante luta de forma mais defensiva. Ele apara para impedir ataques de espadas de energia (e Aparar Armas de Projétil e Aparar Precognitivo

para desviar feixes e projéteis!) e se esquia — especialmente Esquiva Acrobática — para sair do caminho do perigo e ficar em uma posição melhor para atacar. Em qualquer circunstância, a empunhadura padrão é com as duas mãos, embora os praticantes aprendam a lutar com uma mão e alguns empunhem *duas* espadas de energia simultaneamente.

Os espadachins de espadas de energia com frequência atacam a arma do inimigo. Isso ocorre porque a maioria das armas comuns não consegue resistir à lâmina deles! Essa tática é transferida para duelos de espada de energia contra espada de energia na forma de uma Batida (pág. 103).

Os alunos mais avançados aprendem técnicas de luta agarrada, mas raramente as utilizam, exceto para combater os movimentos de luta agarrada de outro lutador. Contra um inimigo armado de forma semelhante, a espada de energia torna o combate corporal muito perigoso. Contra um adversário *sem* uma espada de energia, a espada em si é a melhor opção de ataque.

Os mestres cinematográficos podem canalizar seu chi para atordoar os inimigos com uma palavra, resistir a grandes pressões mentais, dar saltos prodigiosos e desviar ataques de armas de feixe. O dano da espada de energia não é baseado em ST, mas o Mestre pode permitir que o Golpe Poderoso dobre (ou até triplique!) o dano da arma. Isso geralmente só é possível para espadachins que criam sua própria espada de energia em sintonia com seu chi; o Mestre provavelmente deveria exigir o Vínculo com Arma. Os bônus de dano por possuir Mestre de Armas também se aplicam, com as mesmas ressalvas. Os poderes psi (págs. MB254–257) acompanham tudo isso em alguns cenários, mas com modificadores de poder semelhantes aos de *Poderes do Chi para Artistas Marciais* (pág. 46).

Este estilo se adapta principalmente a campanhas de ópera espacial com muita superciência. Funciona melhor em jogos cinematográficos — porque para a maioria dos jogadores, a Esgrima com Espada de Energia sem a capacidade de aparar disparos de feixe, e demolir os inimigos enquanto usa um capacete com a viseira abaixada simplesmente não é a Esgrima com Espada de Energia. Podem existir estilos semelhantes para outras “armas de energia”, como o chicote de energia.

Perícias: Acrobacia; Aparar Armas de Projétil; Arte de Espada de Energia; Espada de Energia.

Técnicas: Ataque Direcionado (GeB de Espada de Energia/Braço); Ataque Direcionado (GeB de Espada de Energia/Perna); Ataque Direcionado (GeB de Espada de Energia/Pescoço); Fintar (Espada de Energia).

Perícias Cinematográficas: Aparar Precognitivo; Controle das Funções Involuntárias; Força Mental; Golpe Poderoso; Kiai; Lutar às Cegas; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque Giratório (Espada de Energia); Ataque com Duas Armas (Espada de Energia); Defesa contra Duas Armas (Espada de Energia).

Qualidades: Domínio da Empunhadura (Espada de Energia); Fintas Acrobáticas; Preparação Especial (Golpe Poderoso funciona com Espada de Energia); Pés Firmes (Escorregadio); Pés Firmes (Irregular); Resistência do Chi (Qualquer); Treino em Armas na Mão Inábil (Espada de Energia).

Características Opcionais

Vantagens: Aparar Ampliado (Espada de Energia); Boa Forma; Chi Poderoso; Esquiva Ampliada; Mestre de Armas (Espada de Energia); Talentos psi.

Desvantagens: Código de Honra; Senso do Dever (Amigos próximos e companheiros).

Perícias: Armeiro (Espada de Energias); Caratê; Luta Greco-Romana; Sacar Rápido (Espada de Energia); Salto; Trato Social (Dojo).

Qualidades: Vínculo com Arma.

Mestre Yoda: Você deve desaprender o que você aprendeu.

Luke Skywalker: Tudo bem, eu vou tentar.

Mestre Yoda: Não! Tentar não. Faça. Ou não faça. Não existe tentar.

**– O Império
Contra-Ataca**

KUNG FU DO HOMEM-DRAGÃO

10 pontos

O Kung Fu do Homem-Dragão é a arte marcial de uma ordem secreta de heróis fundada há milhares de anos para lutar contra os Oni. Esses guerreiros derrotaram os Oni em uma batalha terrível, mas isso apenas forçou os Oni a recorrerem à furtividade e ao disfarce. Os Oni usam seus poderes mágicos para se esconder entre os homens enquanto praticam suas maldades, com o objetivo de tornar o mundo mais parecido com o mundo deles, semeando a desordem e o caos. Para detê-los, os acólitos do Templo do Dragão ensinam sua arte aos heróis ... incluindo o segredo de soprar fogo! Somente a chama pode destruir um Oni permanentemente.

Quando se trata de combate desarmado, o estilo Kung Fu do Homem-Dragão despreza a luta de solo e a luta livre em favor de chutes estilizados, socos fortes e arremessos impressionantes. Os praticantes preferem lutar armados, entretanto. A arma mais comum do acólito Dragão Verde (novato) é a espada — geralmente a *jian*, mas ocasionalmente a espada larga, *katana*, espada longa, ou um par de espadas borboleta. O bastão e a lança também são populares. Os ataques costumam ser acrobáticos e fazem bom uso de fintas e Ataques Enganosos. Contra oponentes atordoados ou pegos de surpresa, os praticantes gostam de gritar um alto *kiai*, ou o nome de sua técnica e lançar um Ataque Total ou Ataque Dedicado, normalmente como um Ataque Telegráfico (pág. 109). Não importa qual seja a situação, os lutadores do Homem-Dragão fazem uso extensivo do *Movimento Acrobático* (págs. 101–103).

Os Homens-Dragão são conhecidos por girar sua arma em um movimento circular sangrento sobre a cabeça após derrotar um inimigo. Nem todos os acólitos fazem isso — especialmente se houver perigo imediato de outro inimigo — mas é um movimento característico da ordem. Isto pode ser extremamente intimidador, especialmente quando acompanhado por um *kiai* alto!

Para ingressar no Templo do Dragão, um candidato deve primeiro encontrar sua localização secreta nas montanhas. Em seguida, vem um longo aprendizado, que envolve tanto exercícios físicos quanto o estudo da filosofia e da história da ordem. Os candidatos devem demonstrar os mais altos padrões de heroísmo e bondade — embora haja rumores de um acólito caído que coopera com (alguns dizem até que lidera) os Oni.

Os Homens-Dragão avançam a graduação à medida que aprimoram suas habilidades e demonstram seu heroísmo. O Templo tem 10 categorias: Dragão Verde de Terceira a Primeira Ordem, Dragão Vermelho de Terceira a Primeira Ordem, Dragão Dourado de Terceira a Primeira Ordem e, finalmente, Grão-Mestre dos Dragões, reservado para os mais velhos e sábios templários. Os acólitos recebem tatuagens rituais indicando sua posição. Elas começam pequenas e simples, mas tornam-se progressivamente mais complexas em níveis mais elevados.

Os praticantes podem imitar seu animal totêmico em um aspecto importante: eles podem canalizar seu chi para *soprar fogo*. Este é um ataque de combate corpo a corpo usando a perícia Ataque Inato (Sopro). Consulte “Sopro do Dragão” em *Ataque Inato* (pág. 43) para obter detalhes. O dano e o custo em pontos dependem da graduação:

Dragão Verde: Ataque por Queimadura 1d (Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance 1-4, Incapaz de Aparar, -20%) [4]. 4 pontos.

Dragão Vermelho: Como acima, mas com Ataque por Queimadura 2d. 8 pontos.

Dragão Dourado: Como acima, mas com Ataque por Queimadura 4d. 15 pontos.

O Mestre também pode querer permitir que acólitos de graduações mais altas comprem outras habilidades do chi que sejam exclusivamente adaptadas a eles.

O Kung Fu do Homem-Dragão é ideal para uma campanha de fantasia inspirada em anime. Ele *pode* servir para uma ordem secreta em alguns jogos modernos de “magia oculta”, mas funciona melhor se os heróis tiverem olhos grandes, bocas pequenas e armas gigantescas. Treinado por um Mestre e Código de Honra (Xia) são *exigidos* para aprender o Kung Fu do Homem-Dragão. *Não existe* uma versão realista!

Perícias: Acrobacia; Ataque Inato (Sopro); Caratê; Controle de Respiração; Filosofia (Templo do Dragão); Judô; Meditação; Rapieira; e ao menos *uma* entre Bastão, Lança, Espada de Duas Mãos, ou Terçado.

Técnicas: Chave de Braço; Chute; Chute Descendente; Chute Para Trás; Chute Rodopiante; Golpe Rodopiante (Qualquer); Levantar Acrobático; Soco Rodopiante; Voadora.

Perícias Cinematográficas: Escalada do Lagarto; Força Mental; Golpe Debilitante; Golpe Poderoso; Kiai; Mãos Hipnóticas; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Salto Voador.

Técnicas Cinematográficas: Ataque com Duas Armas (Qualquer); Defesa Cronometrada; Defesa contra Duas Armas (Qualquer); Estocada Aérea (Qualquer); Rolar com o Golpe; Voadora Aérea.

Qualidades: Adaptação de Arma (Espadas Curtas para Terçado); Adaptação de Arma (Espadas de Lâmina Larga para Rapieira); Domínio da Empunhadura (Qualquer); Domínio da Forma (Lança); Estilo (“Desabrochar do Homem-Dragão”: +4 para Intimidação no turno posterior a nocautear ou matar um adversário); Fintas Acrobáticas; Resistência do Chi (Qualquer).

Características Opcionais

Características Secundárias: Velocidade Básica e PF aumentados.

Vantagens: Aparar Ampliado (Todas); Ataque Adicional (com Vários Golpes); Boa Forma; Chi Poderoso; Detectar (Oni); Mestre de Armas; Propósito Maior (Matar Oni); Reputação (Bom samaritano).

Desvantagens: Características Distintas (Tatuagem do Homem-Dragão); Circunspeção; Fanatismo.

Perícias: Furtividade; História (Templo do Dragão); Medicina Alternativa; Salto; quaisquer outras perícias com armas não mencionadas acima.

LUTA EM SUSPENSÃO

5 pontos

A Luta em Suspensão é uma arte marcial para situações de baixa gravidade, ou em gravidade zero. Tornou-se popular entre os habitantes de longa data do espaço durante meados do século XXI. Ele enfatiza a retirada de armas (especialmente aquelas perigosas para os componentes sensíveis de uma nave espacial) e a imobilização rápida do oponente com o objetivo de subjugar-lo. A Luta em Suspensão também inclui técnicas básicas de socos e chutes. Os praticantes costumam combinar os golpes com movimentos de luta agarrada, com a intenção de atordoar o alvo por tempo suficiente para conseguir uma boa imobilização.

A Luta em Suspensão tem *muitas* variações. Alguns lutadores treinam com facas. Outros aprendem o bastão curto, concentrando-se mais em golpes simples do que em métodos avançados de luta com varas. Existem também formas de “combate livre” de várias artes marciais importantes — Bandô, Escrima e Jujutsu sendo especialmente populares — e numerosos estilos fundidos.

O estilo não é antigo o suficiente para ter um grande conjunto de lendas. Contudo, o entretenimento popular frequentemente retrata seus praticantes realizando movimentos espetaculares. A maior parte da ficção mostra o lutador se esquivando e se movendo com incrível facilidade — muitas vezes usando acrobacias vistosas usando a baixa gravidade — enquanto imobiliza o inimigo com cabos ou braçadeiras, sem nunca perder contato com ele.

A verdade é muitas vezes mais estranha que a ficção. O estilo específico de Luta em Suspensão descrito aqui tem entre seus alunos um grupo pequeno e habilidoso que vive permanentemente na microgravidade e que substituiu as pernas por um segundo par de braços. Esses artistas marciais substituem Joelhada por Cotovelada.

Perícias: Briga; Judô; Queda Livre; Traje Pressurizado.

Técnicas: Chave de Braço; Desarmar (Judô); Joelhada.

Perícias Cinematográficas: Lutar às Cegas; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Retenção; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Familiaridade com Traje (Traje Pressurizado).

Características Opcionais

Vantagens: Equilíbrio Perfeito; Esquiva Ampliada; Noção Tridimensional do Espaço.

Perícias: Acrobacia; Caratê; Escalada; Espadas Curtas; Faca; Sacar Rápido (Faca ou Espada); Salto.

PUNHO DA MORTE

11 pontos

O Punho da Morte é a criação de uma guilda secreta de magos mestres da escola do Controle do Corpo. Desde então, esse estilo se espalhou além de sua fortaleza escondida nas montanhas... mas isso não diminuiu a sua temível reputação pelo poder destrutivo!

O Punho da Morte assume que o mago está lutando contra oponentes múltiplos e/ou armados e usando armaduras enquanto ele próprio está desarmado. Alguns praticantes também praticam o cajado como forma de ampliar seu alcance ou combater inimigos armados. Esse treinamento é opcional, entretanto. As técnicas básicas do estilo devem ser eficazes quando o mago não tem ou não consegue usar seu cajado.

Contra inimigos armados, o estilo ensina seus praticantes a evitar aplicar golpes em armaduras duras ou ter a mão aparada por uma arma. Os praticantes preferem operar uma mágica Corpo a Corpo e mantê-la preparada enquanto usam Aguardar ou Avaliar. Eles procuram atrair o inimigo a atacar primeiro para que possam retaliar usando a técnica Chave de Braço ou Contra-Ataque — além da mágica preparada. Eles aprendem a se comprometer totalmente e a disfarçar sua linha de ataque, e muitas vezes combinam Ataque Dedicado (Determinado) com Ataque Enganoso. Entretanto, eles raramente usam Ataque Defensivo; eles consideram isso um sinal de apreensão e cautela equivocada.

Contra vários oponentes, os praticantes aprendem a agarrar um inimigo e usá-lo como escudo contra os demais ou jogá-lo no chão para nivelar as probabilidades temporariamente. Contra um único adversário, eles usam táticas semelhantes, mas geralmente preferem arremessá-lo após operar sua mágica. Isso ganha tempo para operar outra mágica Corpo a Corpo sem interrupções!

Os praticantes cinematográficos do estilo Punho da Morte combinam habilidades mágicas e chi em um pacote único e verdadeiramente devastador. Com frequência, eles aprendem muitas mágicas além das poucas que o estilo exige. A mágica Acelerar e DX são particularmente comuns, pois aprimoram as habilidades de combate corporal do mago e tornam mais seguro atacar e usar Toque Mortal enquanto estiver desarmado.

Punho da Morte é extremamente raro. A única maneira de obter instrução é ingressar na guilda em sua fortaleza secreta. O caminho é repleto de armadilhas e guardado por feras estranhas, e praticantes percorrem os arredores em busca de intrusos para testar suas habilidades. Aqueles que conseguem escapar desses perigos devem passar por um teste mágico e físico. Um fracasso significa a morte. Os Mestres podem querer exigir um Antecedente Incomum para refletir tudo isso.

Perícias: Judô; Caratê; e as mágicas Atrofiar Membro, Coceira, Dor, Espasmo, Imunidade à Dor, Inabilidade, Paralisar Membro, e Toque Mortal.

Técnicas: Ataque Direcionado (Agarrão de Judô/Braço); Ataque Direcionado (Agarrão de Judô/Perna); Chave de Braço; Contra-Ataque (Caratê ou Judô); Voadora.

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias; Força Mental; Pontos Secretos; Pontos de Pressão; Sensibilidade.

Técnicas Cinematográficas: Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Estilo (Luta com Bordão); Adaptação de Técnica (Contra-Ataque).



Características Opcionais

Vantagens: Reflexos em Combate. Aptidão Mágica 2 é um *requisito* para aprender as mágicas e, consequentemente, o estilo; mais níveis de Aptidão Mágica são comuns.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Reputação (Membro de um culto estranho); Sanguinolência.

Perícias: Acrobacia; Bastão; Salto; Taumatologia.

SMASHA

4 pontos

O Smasha é uma arte marcial orc de origem desconhecida. Todos os seus praticantes mostram um grau de brutalidade refinada que é perturbador, para dizer o mínimo. Alguns conseguem até realizar feitos cruéis além das capacidades de qualquer orc comum. Felizmente, poucos orcs têm dedicação suficiente para levar seus estudos tão longe; a maioria dos praticantes são lutadores mundanos. Apenas orcs verdadeiramente notáveis dominam todas as complexidades do Smasha, mas quase todas as tribos incluem alguns lutadores com mais habilidade do que o orc médio.

O Smasha é um estilo *altamente* agressivo. Os praticantes sempre tentam tomar e manter a iniciativa, e o Ataque Defensivo é algo desconhecido. Os poucos movimentos “defensivos” que o estilo ensina começam com um Aparar Agressivo e seguem com ataques ao membro ferido. Os praticantes usam todos os truques sujos para desorientar, ferir e destruir o inimigo, mirando preferencialmente nos olhos, crânio, pescoço, virilha, e órgãos vitais. Uma vítima caída pode esperar por um Pisão ou cinco — o orc usa Ataque Total (Forte) ou (Determinado) se sua presa não tiver aliados por perto!

Os praticantes cinematográficos do Smasha são ainda *mais* brutais. Eles podem atordoar os inimigos com seus gritos de guerra e desferir golpes tremendos em pontos vulneráveis com extrema precisão.

Perícias: Boxe; Briga; Luta Greco-Romana.

Técnicas: Aparar Agressivo (Briga); Arranhão nos Olhos; Ataque Direcionado (Chute de Briga/Virilha); Ataque Direcionado (Pisão de Briga/Pescoço); Ataque Direcionado (Soco de Boxe/Crânio); Ataque Direcionado (Soco de Boxe/Pescoço); Ataque Direcionado (Soco de Duas Mãos de Briga/Pescoço); Cabeçada; Chave de Braço; Chute; Dedada no Olho; Golpe nos Olhos; Mata-Leão; Pisão; Soco de Duas Mãos; Torção de Pescoço.

Perícias Cinematográficas: Golpe Poderoso; Kiai; Pontos Secretos; Pontos de Pressão.

Técnicas Cinematográficas: Arranca Olho; Golpe em Ponto de Pressão; Rolar com o Golpe.

Qualidades: Adaptação de Técnica (Aparar Agressivo); Clinche (Boxe ou Briga); Controle de Pescoço (Boxe ou Briga); Exercícios Especiais (RD 1 com Pele Resistente); Exercícios Especiais (ST de Golpe +1); Mãos de Ferro.

Características Opcionais

Vantagens: Hipotalgia; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Briguento; Excesso de Confiança; Insensível; Sanguinolência.

Perícias: Acrobacia; Faca; Furtividade; Garrote; Ocultamento; Salto; Venefício; quaisquer outras perícias com armas.

Técnicas: Ataque com Duas Armas (Faca).

CAPÍTULO SEIS

ARMAS E EQUIPAMENTOS



Adrian trancou a pesada porta de carvalho atrás dela. Ela já podia ouvir o som das machadinhas de seus perseguidores golpeando-a. Ela olhou para os restos de sua espada longa. Poderia ser reforjada — *seria*, pois pertenceu a seu pai — mas não ajudaria agora.

À medida que seus olhos se ajustavam à escuridão, ela olhou ao redor da sala: não havia outras portas e a janela era uma grade minúscula. Então ela avistou as armas — ahá, uma sala da guarda! Sua sorte não havia acabado completamente.

A adaga seria leve demais para lidar com machadinhas e alfinetes. A espada curta enferrujada estava se desfazendo. E a alabarda era longa demais para um espaço tão apertado. Parada no canto, porém, estava uma bisarma com gancho, não muito mais alta que Adrian. Ela serviria perfeitamente!

Agarrando a arma sobre seu corpo, Adrian virou-se para a porta, contente por não ter passado *todo* o seu tempo estudando apenas esgrima.

Estilos de luta puramente desarmados existem, mas a maioria das artes marciais tradicionais evoluiu para uso em batalhas ou duelos envolvendo armas. Muitos eram destinados a guerreiros com armaduras que enfrentavam oponentes igualmente equipados. Estas realidades básicas permanecem nos estilos de combate atuais, mas as formas artísticas e desportivas muitas vezes substituem as armas letais — ou todas as armas — por armas não letais, e as armaduras normalmente ou não existem ou são concebidas especificamente como equipamento de treinamento.

Tradicional ou moderno, letal ou não letal, o equipamento utilizado pelos praticantes de muitos estilos pode ser tão complexo quanto as suas táticas. O equipamento de amanhã provavelmente será ainda mais elaborado. Consulte o **GURPS Ultra-Tech** para obter equivalentes futuristas de muitos itens encontrados neste capítulo.

Encontros Interculturais

As armas não evoluem isoladamente. Elas são otimizadas para atender às necessidades de um local e tempo específicos. Um lutador normalmente treina para usar as armas da sua cultura para enfrentar ameaças *prováveis* — ou seja, armamentos comuns na sua região e em áreas próximas, especialmente aqueles favorecidos pelas culturas inimigas. Ele raramente terá experiência em empunhar ou enfrentar armas de terras distantes e de outras épocas, muito menos de planetas distantes e transtemporais! O Mestre decide como lidar com isso.

A opção mais simples é considerar que as perícias Armas de Combate Corpo a Corpo incluem a capacidade de se adaptar rapidamente a novas ferramentas e ameaças. Aqueles que conhecem tal perícia podem usar todas as armas listadas para ela no **Módulo Básico** e no **Artes Marciais** — mesmo as completamente estranhas — sem penalidade. Nos confrontos armados, as estatísticas e notas de rodapé nas tabelas parametrizam completamente cada arma. Para resolver duelos improváveis (bisarma vs. cajado com três seções, katana vs. rapieira, etc.), siga as regras conforme escritas e ignore a procedência das armas. Por exemplo, num conflito entre um legionário romano empunhando um gládio e um rapieirista do século XVI, nenhum é penalizado pela falta de conhecimento da arma do outro. Além disso, se nosso legionário tiver um grande katar indiano (empunhado com espada curta) e nosso rapieirista tiver um jian chinês (usado com rapieira), nenhum dos dois sofrerá penalidade pela falta de familiaridade com a sua *própria* arma.

Por outro lado, o Mestre detalhista é livre para determinar que lutar com uma arma de combate corpo a corpo desconhecida impõe um redutor de -2 ao NH. Veja *Familiaridade* (pág. MB169) para detalhes.

Se isto for verdade, então lutar *contra* uma arma incomum também deveria ser um desafio. Isso impõe um redutor de -2 ao NH sempre que um lutador se vir lutando diretamente contra uma arma que ele nunca viu antes, nem contra a qual jamais treinou. Esta penalidade não afeta as jogadas de ataque, mas penaliza as Disputas Rápidas (para desarmar, fintar, etc.) e impõe um redutor de -1 para aparar a arma incomum. Na maioria dos casos, *ambos* os lutadores sofrerão essas penalidades, caso em que é melhor ignorar o efeito nas Disputas Rápidas (ele se cancela) e manter apenas o redutor de -1 para aparar.

Ao aplicar penalidades pela falta de familiaridade, o Mestre decide quais armas são “familiares” e “desconhecidas” para os lutadores. Ele pode usar a Familiaridade Cultural (pág. MB23), fronteiras em um mapa, ou de forma arbitrária. Em alguns mundos, as armas militares e civis, as armas de diferentes classes sociais, etc., podem não ser mutuamente familiares. Lembre-se que esta é uma via de mão dupla! Você pode declarar que pertence a uma cultura obscura para que todos tenham um redutor de -1 para aparar suas armas étnicas legais... mas *you* terá o mesmo redutor de -1 para aparar as armas de quase todos os outros.

Isto não é o mesmo que a familiaridade com o *estilo de luta* do seu oponente. Para isso, consulte *Familiaridade com o Estilo* (pág. 49).

ARMAS

A maioria das artes marciais é projetada em torno das armas tradicionais de sua cultura de origem, que evoluem à medida que táticas, tecnologia e ameaças se estimulam mutuamente. Novos armamentos que provam ser melhores do que os existentes acabam sendo adotados, e os guerreiros adaptam técnicas antigas a eles, e inventam novos estilos de luta para explorar os seus pontos fortes. É claro que os artistas marciais também são conhecidos por empregar armas verdadeiramente *bizarras* por razões estéticas ou supersticiosas. Escolas modernas frequentemente ensinam as mais estranhas delas, ao lado das mais práticas das armas tradicionais, armas de outras culturas, e armas modernas, levando a híbridos que não são “tradicionais” em nenhum lugar, exceto naquela escola!

Abaixo está um glossário de armas de combate corpo a corpo e armas motoras de combate corpo a corpo — tradicionais e modernas, comuns e incomuns, genéricas e culturalmente específicas. Ele favorece as armas usadas pelos estilos de artes marciais



Balisong

apresentados neste livro e definitivamente *não* é completo. Uma entrada em **VERSALETE** significa uma arma que aparece nas tabelas de armas nas págs. MB271–276 ou págs. 226–232. O restante é funcionalmente semelhante o suficiente a uma dessas armas para poder usar as mesmas estatísticas, mesmo que tenham aparência radicalmente diferente. Para obter detalhes, leia a entrada.

ACHA DE ARMAS (pág. MB272) — *Europa*. O **Módulo Básico** chama isso de “machado de haste” e não de “acha de armas”. O erro é perdoável pela arma ali apresentada: uma grande cabeça de machado em uma longa haste — uma arma de campo de batalha. A **ACHA DE ARMAS DE DUELO** (págs. 229, 230) é quase idêntica, mas menor para o combate pessoal. No entanto, “acha de armas” geralmente se refere a uma arma de duelo muito mais elaborada com uma cabeça de machado *ou* de martelo, um pino com bico, uma ponta na parte superior, um pomo com pontas e uma haste reforçada com metal. Use as estatísticas da **ALABARDA DE DUELO** (págs. 229, 230); o único efeito de uma cabeça de martelo é trocar o ataque com dano GeB+4 por corte, por um ataque com GeB+4 por contusão. Projetada especificamente para Luta com Acha de Armas (págs. 183–185) entre cavaleiros com armadura, esta arma de haste é otimizada para a Empunhadura Defensiva (págs. 111–112). Mesmo em jogos que não utilizam a opção Empunhadura Defensiva, o Mestre deve permitir isso com *esta* arma.

ADAGA (págs. MB272, MB276) — *Universal*. Para fins de **GURPS**, uma faca curta, pontiaguda e sem fio. Historicamente, o termo

descreve uma faca de *dois gumes* com uma guarda em cruz e um pomo — uma espada em miniatura. No uso casual, pode significar uma ADAGA RONDEL (pág. 228), um ESTILETE (pág. 228), ou qualquer faca desde FACA (págs. MB272, MB276) até FACA LONGA (pág. 228) em questão de tamanho. Praticantes de Luta com Adaga (pág. 185) preferem as maiores.

ADAGA DE ESGRIMA (pág. 228) — *França, Itália*. Uma faca rígida com um grande punho de copo e um guarda-mão largo, projetada principalmente como arma de aparar. Usada junto com uma rapieira. Não é arremessável.

ADAGA RONDEL (pág. 228; ilustração, pág. 11) — *Europa*. Uma adaga pesada com discos largos como pomo e guarda-mão. O formato do pomo permite que o usuário use a outra mão para ajudar a cravar a adaga, eliminando -2 da penalidade por apontar contra frestas na armadura (pág. MB400). Se o usuário estiver usando manoplas (qualquer luva com RD 4+), os discos travam a arma no lugar com a ponta para baixo: o usuário *deve* usar uma Empunhadura Invertida (pág. 112), mas recebe um bônus de +2 para resistir a um desarme.

Ahspiess — *Alemanha*. Uma arma de haste com cabo de proporções aproximadamente iguais e longa ponta de metal, com um rondel (guarda-mão redondo) onde as metades se encontram. Usada principalmente para duelos — geralmente com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112). Trate como uma LANÇA (pág. MB273), mas não pode ser arremessada, e é considerada uma espada de metal sólido (RD 6) para fins de quebra; veja págs. MB483–485.

ALABARDA (pág. MB272) — *Europa*. Uma arma de haste pesada com uma cabeça semelhante a um machado que ostenta tanto uma ponta traseira (permite a técnica Enganchar, págs. 73–74) quanto uma ponta axial (usada como uma lança). A versão de guerra pode ser diminuída para uma ALABARDA DE DUELO (págs. 229, 230) para o combate individual.

ALFANGE (págs. 227, 229; ilustração pág. 215) — *Universal*. Um termo europeu medieval aplicado livremente a quase todas as espadas de um único gume, mas na maioria das vezes àquelas que são largas, pesadas e/ou curvadas para frente na ponta, o que favorece o corte em vez do golpe de ponta. A maioria das culturas que trabalharam o ferro desenvolveu essa lâmina; caçadores e soldados em todo o mundo o valorizavam como uma ferramenta (para cortar carne, arbustos, abrir cocos, etc.) e como uma arma. Normalmente do tamanho de uma espada curta, mas o ALFANGE GRANDE (pág. 227) é do tamanho de uma espada larga.

ARCO (pág. MB275) — *Universal*. Uma haste flexível, dobrada e mantida sob tensão por meio de uma corda presa entre suas extremidades. Isso cria uma mola que permite ao usuário disparar flechas, colocando-as contra a corda, puxando-a e soltando-a. O ARCO CURTO ser construído a partir de pouco mais que um galho conveniente, embora os fortes não o sejam, e é típico dos primeiros arcos. O ARCO COMUM é mais longo e mais poderoso. O ARCO LONGO — que ficou famoso no País de Gales — é o auge da tecnologia de (“auto”) arco de material único e tem pelo menos 1,8 metros de comprimento. O ARCO COMPOSTO é feito de camadas de diferentes materiais coladas. Isso melhora a força e a resistência à compressão, dando a um arco de tamanho normal mais potência do que um arco longo. Os melhores arcos longos, entretanto, são feitos de teixo, cujas



Ekú

propriedades naturais produzem uma arma semelhante a um arco composto; o Mestre pode decidir que arcos longos de boa qualidade são arcos compostos, na prática.

Arit — *Indonésia*. Uma FOICE (pág. 226).

ARPÃO (pág. MB276) — *Universal*. Uma lança de caça farpada presa a uma linha. *Não é* uma arma para envolver; puxar a linha tende a arrancá-lo (veja observação 8, pág. MB276). No combate corpo a corpo, trate-o como uma LANÇA PESADA (pág. 229) desajeitada com Alcance 1, 2* e redutor de -2 no NH.

ATLATL (pág. MB276) — *Asteca*. Uma vara usada para lançar azagaia. O nome é Nahuatl (Asteca), mas existem muitas armas semelhantes em todo o mundo. O usuário encaixa a azagaia em um entalhe e então a lança com um movimento da vara com uma mão.

AZAGAIA (págs. MB273, MB276) — *Universal*. Uma lança fina, balanceada para arremessas, mas também útil como arma leve de combate corpo a corpo.

Bagh-Nakh (ilustração, pág. 102) — *Índia*. Também conhecida como “garras de tigre”, esta arma em forma de garra é usada na mão e segurada com anéis para o dedo mindinho e o polegar. Trate como LUYA COM LÂMINA (pág. 226).

BALISONG (pág. 228; ilustração, pág. 212) — *Filipinas*. Uma faca dobrável sem fio com um par de cabos ocos que giram para frente para embainhar a lâmina, ou para trás para servir de empunhadura. Uma balisong moderna possui rolamentos de metal que permitem ao usuário abri-la e fechá-la de maneira vistosa; veja *Sacar Rápido* (págs. 59–60). Às vezes chamada de “faca borboleta”.

BASTÃO COM TRÊS SEÇÕES (pág. 230; ilustração, pág. 9) — *China*. Três bastões curtos ligados por uma corda ou corrente, usados com as duas mãos — tradicionalmente com Empunhadura Defensiva (págs. 111–112). O usuário pode segurá-lo por uma extremidade e balançá-lo como um mangual mais longo, ou usar ambas as extremidades como clavos ou nunchaku para um Ataque com Duas Armas em inimigos adjacentes. Uma arma complicada; todos os ataques sofrem um redutor de -1.

BASTÃO CURTO (pág. MB273) — *Universal*. Um porrete curto e balanceado, geralmente de madeira ou metal. A versão policial, muitas vezes em plástico rígido, também é chamada de “cassetete”. Alguns bastões curtos têm apenas o tamanho de uma faca; use as estatísticas de BASTÃO MENOR (págs. 228, 229) para estes.

Bengala — *Universal*. A bengala é um acessório de cavaleiros no mundo inteiro. Trate como um PORRETE (pág. MB271). Muitas têm uma curvatura na extremidade (não aumenta o custo ou peso), o que permite usar a técnica Enganchar (págs. 73–74).

“E tu te comportas como um covarde”, respondeu o estranho, “pois aí estás, com um bom arco de teixo para me varar o coração, enquanto nada tenho em minhas mãos, a não ser um bastão liso de ameixeira-brava para te dar uma lição”.

— João Pequeno a Robin Hood, As Aventuras de Robin Hood

BESTA (pág. 231, MB276) — *Ásia, Europa*. Um arco preso a uma coronha ranhurada e equipado com um gatilho, usada para disparar flechas curtas e grossas chamadas “virotas”. Existem infinitas variedades! Por exemplo, a BESTA COMPOSTA (pág. 231) usa um ARCO COMPOSTO (pág. MB275), enquanto a BESTA DE GARRUCHA (pág. MB276) é pequena o suficiente para ser manejada com uma mão. Os chineses eram fascinados com bestas *ocultas*. Os modelos de tamanho real eram usados nas costas e acionados ao se curvar, enquanto os do tamanho de garrucha eram escondidas em estribos e mangas; veja *Armas Ocultas* (pág. 218). Armas relacionadas incluem a BESTA DE PELOURO (pág. MB276) e a BESTA DE REPETIÇÃO (pág. 231).

BESTA DE PELOURO (pág. MB276) — *Europa, Oriente Médio*. “Pelouro” é o nome que se dá à bala de pedra ou metal usada em antigos canhões. É também o nome desta besta de caça a pássaros que dispara pelotas de chumbo em vez de virotas. Os praticantes de Furusiyya (págs. 167–168) usam bestas de pelouros especiais que disparam granadas de nafta primitivas. Elas têm Prec 1 e Distância -x5 e não podem disparar as pelotas de chumbo. Consulte Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo (pág. MB411) para saber os efeitos de um acerto.



Estoque

BESTA DE REPETIÇÃO (pág. 231; ilustração, pág. 97) — *Ásia*. Uma BESTA (pág. MB276) que primeiro é carregada (a partir de um “pente” alimentado por gravidade) e armada, e então disparada, ao se empurrar e puxar uma alavanca. Não possui gatilho separado e não pode ser transportada engatilhada. O atirador deve realizar uma manobra Preparar imediatamente antes de cada tiro, mas pode atirar a cada segundo.

BISARMA (pág. 229) — *Ingllaterra*. Uma arma de haste com lâmina e um gancho na parte traseira que permite ao usuário usar a técnica Enganchar (págs. 73–74), normalmente

Armas Combinadas

Um guerreiro pode querer aproveitar os benefícios táticos de diversas armas especializadas de combate corpo a corpo ao mesmo tempo. A solução óbvia é carregar uma arma diferente em cada mão, mas isso não é prático quando se usa um escudo ou uma arma de duas mãos. Uma solução alternativa é colar a parte útil de uma arma em outra, criando uma “arma combinada”.

Para projetar uma arma combinada, comece com uma arma de combate corpo a corpo básica — em geral uma com haste (com um cabo, como um machado ou um bastão) — e adicione o custo e o peso dos recursos desejados abaixo. Essas opções adicionam modos de ataque extras para o usuário escolher, além das escolhas padrão para sua arma. Tais ataques utilizam a perícia usual da arma, exceto quando indicado.

Foice: Qualquer arma com haste que possa ser usada em balanço pode ter uma pequena cabeça de foice. O dano é equivalente ao seu GeB, mas com um modificador de -1 *por corte*, ou -2 *por perfuração*. A arma também ganha os benefícios de um gancho. \$30; 0,25 kg.

Gancho: Qualquer arma em balanço, até mesmo uma espada, pode ter um pequeno gancho para permitir o uso da técnica Enganchar (págs. 73–74). O gancho inflige dano GdP-2 por corte para uma arma de uma mão, e GdP-1 por corte para uma arma de duas mãos. Um gancho pode não ser afiado para prender as vítimas sem causar danos, mas não é mais barato. \$25; *peso desp.*

Kusari, dois metros: Qualquer arma de alcance 1+ pode ter um kusari curto (corrente pesada) anexado. Use as estatísticas da pág. MB272, exceto que o alcance é de apenas 1, 2*. O kusari vai na cabeça ou na ponta de uma arma de impacto ou de haste, ou no pomo de um porrete ou espada (para colocá-lo dentro de um bastão metálico, juta, etc., veja *Armas Ocultas*, pág. 218). O usuário pode usar sua arma normalmente ou balançar a corrente usando a perícia Kusari. A arma passa a ser de duas mãos, se já não fosse; uma mão segura a corrente o tempo todo. \$40; 1,25 kg.

Kusari, quatro metros: Como acima, mas o kusari é de tamanho normal, com alcance de 1–4*. \$80; 2,5 kg.

Lança: Qualquer arma com cabo pode adicionar uma ponta de lança que causa GdP+2 por perfuração com uma mão, e GdP+3 por perfuração com as duas mãos. Ataques em GdP não deixam a arma despreparada — mesmo que um golpe em balanço normalmente a deixe. \$30; 0,25 kg.

Martelo: Qualquer arma causando dano por corte ou por perfuração com haste que possa ser usada em balanço pode ter uma cabeça de martelo atrás da cabeça de ataque. O dano é igual ao de seu GeB habitual, mas *por contusão*. \$25; 0,25 kg.

Picareta: Qualquer arma em balanço e com cabo que cause dano por contusão ou corte pode ter uma ponta endurecida perpendicular ao cabo. O dano é igual ao de GeB normal, mas com um modificador de -1 e *por perfuração*. Como qualquer picareta, ela pode ficar presa; veja pág. MB406. A arma também ganha os benefícios de um gancho. \$50; 0,25 kg.

Aplique +1 à estatística de ST da arma por 0,5 kg ou fração adicionada a uma arma de uma mão, ou por 1 kg ou fração disso adicionada a uma de duas mãos. Adicionar um kusari torna a arma automaticamente de duas mãos. Para mais informações sobre ST e armas, veja pág. MB270.

Exemplo 1: Uma foice (pág. 219) custa \$40, pesa 1 kg e exige ST 8. Um *kusarigama* é uma foice com um kusari curto na cabeça ou na ponta. Um kusari de dois metros acrescenta \$40 e 1,25 kg, resultando em custo e peso finais de \$80 e 2,25 kg, e também transforma a arma combinada em uma arma de duas mãos. Adicionar 1,25 kg de peso para uma arma de duas mãos resulta em +2 à estatística ST, totalizando 10.

Exemplo 2: Uma segadeira (pág. MB274) custa \$15, pesa 2,5 kg, e exige ST 11. Um *okusarigama* é uma segadeira com um longo kusari anexado. Um kusari de quatro metros acrescenta \$80 e 2,5 kg, aumentando o custo para \$95 e o peso para 5 kg. Adicionar 2,5 kg de peso para uma arma de duas mãos resulta em +3 à estatística de ST, totalizando 14.

para derrubar um cavaleiro. Inicialmente uma arma de guerra, às vezes recebia um cabo mais curto para combate individual, resultando na BISARMA DE DUELO (págs. 229, 230).

Bisarma Florestal — *Inglaterra*. Uma BISARMA DE DUELO (págs. 229, 230).

Bisento — *Japão, Okinawa*. Uma NAGINATA (págs. MB272–274) maior e mais pesada, copiada de uma arma de haste chinesa. Use as estatísticas para MATADORA DE CAVALOS PESADA (pág. 229).

Bo — *Japão*. Um BORDÃO (págs. MB273–274).

BOKKEN (págs. 227, 230) — *Japão*. Uma espada de madeira. Geralmente tem um guarda-mãos: atualmente em borracha e plástico, mas em madeira ou couro — ou ausente — nas versões mais antigas. Também chamado de “bokuto”.

BOLA PERDIDA (págs. 227, 231) — *Argentina*. Uma pedra (ou outro objeto pesado) presa a uma correia. O nome vem da Argentina, mas a arma é universal. Usado para arremesso — como uma funda de um tiro que lança *tanto* a funda *quanto* a pedra — e como um mangual. Às vezes chamada de “bola loca”.

BOLAS (pág. 227, MB275) — *Universal*. Dois ou mais objetos pesados presos a cordas e amarrados entre si. Usada por caçadores para envolver as pernas de animais, mas também um mangual útil. Muitas vezes chamada de “boleadora” ou “boleadeira”.

Bolo — *Filipinas*. Uma machete de lâmina larga. Trate como um ALFANGE (pág. 229).

BORDÃO (págs. MB273–274) — *Universal*. Uma haste de madeira balanceada de 1,5 a 2,1 metros, empunhado com as duas mãos (geralmente em uma empunhadura central). Ele é elogiado em todo o mundo pela sua utilidade defensiva e capacidade de desferir golpes capazes de encerrar um combate. O Mestre deve permitir que ele se beneficie de *Aparar com Armas de Duas Mãos* (pág. 121), mesmo que ele não use essa regra de outra forma. Os soldados aprendiam regularmente a lutar com bordões para garantir que poderiam se defender caso sua arma de haste perdesse a ponta. Uma arma de haste quebrada usa as estatísticas para um BASTÃO LONGO (pág. 230) — assim como o tradicional bordão europeu medieval de 2,4 a 2,7 metros. O arrasto limita o poder de ataque de um bastão longo e exige uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112) para ser útil em combate próximo.

BORDÃO CURTO (pág. MB273) — *Universal*. Uma vara balanceada, entre 62,5 e 90 cm de comprimento, feito de ratã (muitas vezes endurecido com fogo) para treinamento e de madeira dura para a luta. Frequentemente usado em pares.

BUMERANGUE (pág. 231) — *Austrália*. Uma VARA DE ARREMESSO (pág. 225) angulada mais aerodinâmica projetada para caça. Não volta para o usuário; as versões que retornam são inadequadas como armas e, de qualquer forma, não retornariam se acertassem o alvo. O Mestre pode abrir uma exceção para artistas marciais com Arte de Arremesso! Trate como um BASTÃO CURTO (pág. MB273) se usado como porrete.

Cacete — *Universal*. Um termo genérico para um porrete de tamanho desde o CASSETETE (pág. MB271) até o BASTÃO CURTO (pág. MB273).

CACHECOL COM PESO (pág. 227) — *Índia*. Um cachecol com peso em uma ou ambas as pontas. Famosamente usado como um GARROTE (pág. MB272) pelo culto Thuggee, mas também um mangual leve útil.

CAPA (págs. MB275, MB287) — *Europa*. Um lutador pode enrolar parte de sua capa em volta do braço e usá-la defensivamente (para bloquear) ou ofensivamente (para fintar ou agarrar; veja pág. MB405). A principal diferença entre uma CAPA PESADA e uma CAPA LEVE é que a primeira fornece um BD mais alto e leva alguns segundos a mais para ser cortada em pedaços.

CASSETETE (pág. MB271) — *Universal*. Um cassetete pequeno e pesado feito de tecido, borracha ou couro macio, projetado para dar uma surra sem deixar hematomas evidentes (Diagnose-2

para perceber o ferimento em um exame casual). Cada cultura tem seu próprio nome: “cosh”, “palmatória” etc.

CESTUS (pág. 226) — *Roma Antiga*. Uma cobertura para as mãos feita de couro com espígoes ou pontas; trate como uma manopla (RD 4). Versões com comprimento até os cotovelos eram comuns: 2× custo e 4× peso. Fornecem RD 4 ao braço em caso de resultado 1–3 em 1d, e seu adicionam seu bônus de +1 de dano à Cotovelada (pág. 73).

Cha — *China*. Um TRIDENTE (pág. 229). Veja também *Garfo do Tigre-do-Sul* (pág. 219).

CHAKRAM (pág. 231; ilustração, pág. 42) — *Índia*. Um anel de metal, afiado na parte externa, que é girado em torno do dedo segurando a borda interna e então lançado.

Chiang — *China*. Uma LANÇA (págs. MB273, MB276).

CHICOTE (pág. MB274) — *Universal*. Um pedaço de couro trançado que permite ao usuário chicotear ou usar a técnica Envolver (pág. 74). Com 1 kg por metro (observação 12, pág. MB274), o chicote é ponderado e cravejado. Aqueles interessados principalmente em envolver podem usar um chicote mais leve que inflige dano de GeB-5 e pesa 0,25 kg por metro. A ST é 3, +1 por metro. Outras estatísticas (incluindo custos) não mudam.

CHICOTE DE CORRENTE (pág. 228; ilustração, pág. 4) — *China*. Chicote feito de corrente ou barras curtas de metal (geralmente sete ou nove delas) unidas por correntes. Usado para chicotear os inimigos e envolvê-los como um KUSARI (pág. MB272).

CHICOTE MONOFIO (pág. MB272) — *Ficção Científica*. Um fio monomolecular ponderado em um cabo curto. Para muitas regras especiais, consulte *Chicotes* (pág. MB405).



Alfange

Chigoridani — *Japão*. Uma estranha arma combinada que consiste em uma corrente com um peso flangeado em uma extremidade e uma corda amarrada na outra, a corrente passando por um tubo de ferro que serve como alça deslizante. Usado com as duas mãos, é efetivamente um KUSARI (pág. MB272) que impõe uma penalidade de -2 ao NH, mas permite aparar com o cano, melhorando seu Aparar de -2D para 0D. Adicione \$20 e 0,5 kg ao custo e peso do kusari. Uma arma semelhante, o *konpei*, possui asas salientes em um cabo mais curto.

Chukonu — *China*. Uma BESTA DE REPETIÇÃO (pág. 231). Também transliterado “zhuge nu”.

Chung Bong — *Coreia*. Um BASTÃO CURTO (pág. MB273) ou BORDÃO CURTO (pág. MB273).

Cimitarra — *Ásia*. Um termo geral para uma espada de corte, curva e de uma mão, da Europa Oriental, Turquia, Oriente Médio ou Sul da Ásia, como o *kiljic* (Império Otomano), *podang* (Indonésia), *shamshir* (Pérsia), *shasqa* (Rússia), ou *talwar* (Índia). Um exemplar leve é uma ESPADA CURTA (pág. MB273); um mais pesado é um SABRE DE CAVALARIA (pág. MB271) se sua curvatura for acentuada, caso contrário é uma ESPADA LARGA EM GDP (pág. MB271). Uma espada curva de corte, também comum nessas regiões, é um ALFANGE (pág. 229) ou um ALFANGE GRANDE (pág. 227).

Armas de Qualidade

As armas no **Artes Marciais** aparecem em todos os graus de qualidade usuais, com efeitos descritos em *Qualidade das Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. MB274) e *Qualidade das Armas Motoras de Combate à Distância* (pág. MB277). Essas duas regras cobrem a qualidade dos *materiais*: cura, temperamento, etc. Elas afetam a susceptibilidade de quebra de todas as armas; afiação e, portanto, dano das lâminas; e fatores que influenciam o alcance das armas de projéteis (por exemplo, elasticidade, no caso de arcos).

O Mestre também pode querer introduzir graus de qualidade para o *balanceamento*. Realisticamente, isto não é menos importante que os materiais. Para armas de combate corpo a corpo, de arremesso, e munições (flechas, virotes, etc.), o equilíbrio modifica o NH do usuário com a arma para todos os propósitos. Para armas de projéteis, ajusta a Precisão.

Barata (Balanceamento): 40% do preço listado, -1 para o NH ou Prec.

Boa (Balanceamento): Preço listado, sem efeito no NH ou Prec.

Superior (Balanceamento): 5x o preço listado, +1 para o NH ou Prec.

Varas — bastões curtos, porretes, bordões, estacas de madeira, etc. — e armas improvisadas não podem ter balanceamento superior. Todas as três classes são possíveis para armas de combate corpo a corpo e de arremesso (com exceção das varas); para zarabatanas, arcos e bestas; e para flechas e virotes. O bônus de +1 pelo balanceamento superior é cumulativo com o +1 para Vínculo com Arma (pág. 53) — uma arma pode ser bem balanceada para qualquer um, mas perfeita para *you*.

Para combinar balanceamento com qualidade de materiais, use a próxima regra.

Regra Opcional:

Níveis de Qualidade Personalizados

O Mestre pode optar por permitir que a atratividade, o equilíbrio e os materiais variem de forma independente. Escolha os recursos desejados abaixo, adicione seus modificadores de preço e aplique a porcentagem final ao preço da arma *após* todas as outras modificações. Se isso der um desconto superior a -80%, limite-o a -80%. “Balanceamento” refere-se à regra anterior; “materiais” descreve as classificações de qualidade do **Módulo Básico**.

Barata (Balanceamento): Todas as armas: -60%.

Boa (Balanceamento): Todas as armas: +0%.

Superior (Balanceamento): Todas as armas, exceto varas e armas improvisadas: +400%.

Barata (Materiais): Somente armas de combate corpo a corpo e de arremesso: -60% em NT0–6, -80% em NT7+.

Boa (Materiais): Todas as armas: +0% em NT0–6, -60% em NT7+.

Superior (Materiais): Flechas, virotes e armas corpo a corpo ou de arremesso somente que causam somente dano por contusão ou somente por perfuração: +200% em NT0–6, +0% em NT7+. Armas e espadas de esgrima: +300% em NT0–6, +0% em NT7+. Outras armas de combate corpo a corpo ou de arremesso que causam dano por corte: +900% em NT0–6, +0% em NT7+. Zarabatanas, arcos e bestas: +300%.

Altíssima (Materiais): Apenas armas e espadas de esgrima: +1.900% em NT0–6, +300% em NT7+.

Cerimonial: Todas as armas: +400% ou mais. Não há limite máximo! Essas armas valem mais quando revendidas. Comece com o preço de compra original inflacionado e *reduza pela metade* qualquer desconto ou depreciação de uma arma de segunda mão.

Prata: Flechas, virotes ou armas de combate corpo a corpo ou de arremesso de prata maciça só podem ter materiais de qualidade “boa”, mas quebram como se fossem baratas: +1.900%. Armas revestidas ou com gume de prata podem ser de qualquer qualidade: +200%. Veja *Armas de Prata* (pág. MB275) para regras. Embora valiosa, nem toda prata tem qualidade “cerimonial”.

Exemplo 1: Sir Liam, um cavaleiro NT3, quer a espada suprema para matar lobisomens. Ele encomenda uma espada larga em GdP que possui balanceamento de qualidade superior (+1 ao NH, +400%), materiais de qualidade altíssima (-2 para quebra, +2 ao dano, +1.900%) e gumes prateados (+200%). O modificador total é +2.500%. Aplicando isso ao preço listado de \$600 para as espadas, dá um custo final de \$15.600!

Exemplo 2: O General Schwarz, um oficial NT7, é apresentado com um sabre de gala. A lâmina é quase inútil para lutar, com qualidade barata de balanceamento (-1 ao NH, -60%) e de materiais (+2 para quebra, -80%). No entanto, é de qualidade cerimonial — os rubis e o ouro ficam ótimos (+400%). O modificador final é +260%. O custo listado de um sabre é de \$700, então este custa \$2.520. Se Schwarz o vender, ele receberá a maior parte dessa quantia.

CÍRCULO CORTANTE (pág. 228) — *China*. Uma lâmina semicircular, às vezes dentada, presa por uma barra transversal e usada para cortar oponentes. Frequentemente usado em pares.

CÍRCULO DE FACAS (pág. 228) — *China*. Um CÍRCULO CORTANTE (acima) com lâminas de faca projetando-se de ambos os lados. Tradicionalmente usado em pares.

Daab — *Tailândia*. Uma ESPADA CURTA (pág. MB273). Geralmente usado em pares.

Dadao — *China*. Um ALFANGE GRANDE (pág. 227) decorado com anéis na borda posterior.

Dai-Kyu — *Japão*. Um ARCO COMPOSTO (pág. MB275) com a empunhadura a um terço do arco, em vez de no centro. Usado a pé (às vezes ajoelhado) e a cavalo.

Dan Bong — *Coreia*. Um BASTÃO MENOR (págs. 228, 229).

Dan Gum — *Coreia*. Um FACÃO (pág. MB272, MB276).

Dan Sang Gum — *Coreia*. Uma espada curta e de lâmina larga. Trate como um ALFANGE PEQUENO (pág. 229).

Dao (pág. 227) — *China*. Uma espada de lâmina pesada com cabo extralongo, usada com uma mão para cortar e esfaquear.

DARDO E CORDA (pág. 229; ilustração, pág. 233) — *China*. Um pequeno espigão de arremesso metálico na ponta de uma corda. Isso permite ao usuário recuperar o projétil após lançá-lo. O dardo é liso e em forma de bala — não é farpado — e não pode prender e enrolar no *alvo*. Leve, de combate à distância e recuperável, o dardo e corda é uma arma reserva útil para a cavalaria.

Dardo Voador — *China*. Uma lâmina de arremesso com um cabo em forma de anel, onde um pedaço de pano é atado como estabilizador. Trate como uma FACA PEQUENA DE ARREMESSO (pág. 231) ou um FACÃO DE ARREMESSO (pág. 231), dependendo do tamanho.

Dhot — *Birmânia*. Um BASTÃO CURTO (pág. MB273).

DISCO DE ARREMESSO (pág. 231) — *Grécia Antiga*. Um disco de arremesso de madeira ou metal. Eclipsada como arma de guerra por arcos e lanças, mas ainda hoje lançada por atletas (os modelos modernos podem ser de plástico pesado).

DUSACK (pág. 229) — *Alemanha*. Uma ESPADA CURTA (pág. MB273) resistente de madeira, empunhada como se fosse real. Também chamada de “rúdio” (Roma Antiga) ou “waster” (Inglaterra).

EKU (pág. 229; ilustração, pág. 213) — *Okinawa*. Um remo grande, usado como arma improvisada.

Épée — *França*. Uma espada leve sem fio, destinada à esgrima esportiva. Trate como uma ESPADA CURTA (pág. MB273), mas a ponta romba inflige dano GdP-1 por contusão. Épées modernas são preparadas para pontuação eletrônica.

Escudo (págs. MB273, MB287) — *Universal*. Escudos de todos os tamanhos aparecem por todo o mundo. Alguns são projetados para o ataque. Um com espinhos (pág. MB273) adiciona \$20 e 2,5 kg. Uma borda afiada — apenas uma porção, para a segurança de quem o usa! — é uma opção para qualquer escudo metálico. Isso não adiciona custo ou peso, e causa dano GeB-2 por corte. Escudos leves podem ter uma ou duas facas presas à empunhadura (como o indiano *madu*), tornando os ataques com faca uma opção para a mão do escudo sem sacrificar o bloqueio — embora as perícias Faca e Escudo fiquem com uma penalidade de -1. Adicione o custo e o peso das facas escolhidas.

ESPADE BASTARDA (págs. MB271, MB274) — *Europa*. Uma espada manejável o suficiente para se empunhar com uma mão, mas com uma empunhadura longa o suficiente para usar duas mãos. Uma ponta afiada era o padrão — use a ESPADA LARGA EM GdP (págs. MB271, MB274) em uma campanha histórica. Frequentemente chamada de “espada de uma mão e meia” após NT4.

Espada Borboleta — *China*. Uma espada curta e de lâmina larga com proteção nos nós dos dedos. Trate como um ALFANGE PEQUENO (pág. 229).

ESPADE COM GANCHO (págs. 226, 227; ilustração, pág. 73) — *China*. Uma arma sem corte em forma de “J” invertido, cuja proteção de mão é uma lâmina afiada em meia-lua para socar. A curvatura permite usar a técnica Enganchar (págs. 73-74) — e sua parte interna é afiada, aparentemente para incapacitar cavalos! Normalmente usada em pares.

ESPADE CURTA (pág. MB273) — *Universal*. Uma espada de uma mão para corte e estocada entre 45 e 60 cm de comprimento.

ESPADE DE ENERGIA (pág. MB272) — *Ficção Científica*. A “lâmina” de energia de um espadachim de ópera espacial. A versão do **Módulo Básico** é usada com uma ou duas mãos — como uma KATANA (págs. MB271, MB274) — com a perícia Espada de Energia. Um modelo menor, de uma mão, pode causar 7d(5) qmd, ter alcance 1, custar \$6.000 e pesar 0,5 kg. A critério



Matadora de Cavalos

do Mestre, ela pode ter uma estatística Aparar de 0E e usar Sabre de Energia (DX/M, tendo como predefinido Espada de Energia-3 ou qualquer perícia de esgrima-3).

Espada de Manga — *China*. Uma ESPADA CURTA (pág. MB273) retrátil presa ao braço. Veja *Armas Engenhosas* (pág. 218) para regras.

ESPADE GRANDE (pág. MB274) — *Europa*. Uma verdadeira espada de duas mãos. Geralmente pontiaguda (ESPADE GRANDE EM GdP, pág. MB274). Uma típica espada grande europeia tem um *ricasso* que termina em duas pontas salientes que protegem a mão do usuário.

ESPADE LARGA (pág. MB271) — *Europa*. Termo para o que os guerreiros medievais chamavam de “espada de armar”, cunhado por escritores do século XVII para distinguir espadas militares robustas de espadas civis de lâmina estreita. Normalmente com comprimento entre 75 cm e 1 m. Tradicionalmente *pontiaguda*; use as estatísticas da ESPADA LARGA EM GdP (pág. MB271).

ESPADE LONGA (pág. 227; ilustração, pág. 4) — *Alemanha*. Uma ESPADA BASTARDA EM GdP (págs. MB271, MB274) leve projetada para golpes de ponta com as duas mãos, geralmente com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111-112). Para facilitar essa tática, apenas os últimos 15 cm da lâmina eram normalmente afiados.

ESTACA DE MADEIRA (págs. MB272, MB276) — *Universal*. Uma vara pontiaguda. Melhor que nada.

ESTILETE (pág. 228; ilustração, pág. 31) — *Itália*. Uma adaga fina e rígida que pode deslizar por entre os elos da cota de malha e nas juntas da armadura de placas. A lâmina estreita remove -2 da penalidade por apontar contra frestas na armadura (pág. MB400).

ESTOQUE (pág. 227; ilustração, pág. 214) — *Europa*. Uma espada sem fio usada para estocar com seção transversal triangular ou de diamante, projetada para perfurar frestas em armaduras de placas. Geralmente manejada com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111-112) e usada para Ataques Dedicados ou Ataques Totais em uma vítima caída. O formato especializado remove a penalidade de -2 por apontar contra frestas na armadura (pág. MB400). Também chamada de “tuck” (Inglaterra).

FACA — (págs. 228, 229, MB272, MB276) — *Universal*. Qualquer lâmina de uma mão, menor que uma espada, construída para cortar e esfaquear com eficácia. A mais leve é a FACA (págs. MB272, MB276), que pode ser balanceada o suficiente para ser arremessada. O próximo tamanho acima é o FACÃO (págs. MB272, MB276), que muitas vezes é construído especificamente para combate, mas raramente pode ser arremessado. A maior — com um comprimento total entre 37,5 e 57,5 cm — é a FACA LONGA (págs. 228, 229), que é pouca coisa menos substancial do que uma ESPADA CURTA (pág. MB273) e nunca é arremessável. Para facas arremessáveis, veja FACA DE ARREMESSO (pág. 231).

Faca Bowie — *EUA*. Uma faca larga e de lâmina pesada, preferida pelos praticantes de Savate. Trate como um FACÃO (págs. MB272, MB276) ou uma FACA LONGA (págs. 228, 229), dependendo do tamanho.

FACA DE ARREMESSO (pág. 231) — *Universal*. As verdadeiras facas de arremesso raramente têm proteção para a mão, muitas vezes não possuem sequer um cabo substancial, e são balanceadas para arremessar, não para lutar. Isso impõe um redutor de -2 ao NH em combate corpo a corpo. Como todas as facas, elas aparecem em vários tamanhos; o FACÃO DE ARREMESSO e a FACA PEQUENA DE ARREMESSO são típicas.

Faca de Comando Fairbairn-Sykes — *Inglaterra*. Uma famosa faca usada no Treinamento Fairbairn de Combate Corporal (pág. 160). A lâmina larga e de dois gumes é, na base, mais larga que o cabo. Balanceada para o combate corpo a corpo e o arremesso. Trate como um FACÃO (págs. MB272, MB276).

Fei Biao — *China*. Veja *Dardo Voador* (acima).

Armas Ocultas

Histórias de artes marciais (especialmente histórias de ninjas) em geral apresentam armas ocultas. Normalmente, guerreiros que desejam ocultar armas usam a perícia Ocultamento. O Mestre faz o teste em segredo para cada arma. O teste geralmente é normal, sem disputa, mas contra um observador *alerta* ele se torna uma Disputa Rápida contra a perícia Observação se observado, ou Revistar se for revistado. Trate os inimigos em potencial como “alertas” em qualquer fracasso no teste sem disputa. Uma arma mal escondida é motivo de suspeita!

Para uma arma de combate à distância, Ocultamento tem uma penalidade igual à Magnitude. Para uma arma de combate corpo a corpo rígida, adicione o dobro do peso em kg (trate “desp.” como 0) para o *maior* alcance em metros (trate “C” como 0), arredonde para cima e aplique uma penalidade desse tamanho. Para uma arma flexível (kusari, chicote, etc.), faça o mesmo cálculo, mas use o *menor* alcance.

Exemplos: Uma adaga pesa 0,125 kg, é rígida e tem maior alcance C; $0,25 + 0 = 0,25$, que é arredondado para cima, dando uma penalidade de -1. Um kusari pesa 2,5 kg, é flexível e tem o alcance menor de 1; $5 + 1 = 6$, então a penalidade é -6.

O tamanho do *portador* também é importante. Se o alcance usado acima exceder sua altura em metros (arredondado para cima), nem se preocupe em fazer um teste — a arma é simplesmente longa demais para ser ocultada. Caso contrário, aplique seu Modificador de Tamanho ao teste; uma pessoa maior tem mais lugares para esconder a arma. Existem várias maneiras de obter bônus adicionais.

Dispositivos de Transporte Escondidos

Um dispositivo projetado para prender sob a roupa custa \$50 por +1 para Ocultamento, \$200 por +2. Ele substitui a bainha ou capa usual da arma, portanto não adiciona peso. O bônus se aplica apenas a uma arma específica ou semelhante. O usuário deve usar Preparar ou Sacar Rápido para pegar sua arma. Sacar Rápido recebe uma penalidade de -1 de tais dispositivos (*em vez* da penalidade para uma arma escondida em *Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns*, págs. 107–108).

Armas Engenhosas

Uma alternativa aos dispositivos acima é modificar a arma, removendo seu cabo ou base, e substituindo-o por um mecanismo para estendê-lo (como uma espada de manga em uma braçadeira) ou dispará-lo (como uma besta de pistola de manga). Isso adiciona 50% ao custo da arma. O mecanismo adicionado substitui o punho da arma, portanto não afeta o peso. Isso concede um bônus de +2 ao Ocultamento.

Para usar uma arma engenhosa, o usuário deve ser capaz de operar seu mecanismo. Isso exige uma mão livre para uma lâmina de pulso, um arco na cintura para uma besta montada nas costas, etc., e um teste de DX (*não* de Sacar

Rápido). Um sucesso prepara uma arma de combate corpo a corpo instantaneamente ou dispara uma arma de projétil. Um fracasso significa que nada acontece; tentativas repetidas são possíveis. Uma falha crítica significa que a arma cai, fere o usuário, ou qualquer outra coisa que o Mestre queira. Armas engenhosas são notoriamente delicadas!

Uma arma presa ao corpo fica *desajeitada*. Armas de combate corpo a corpo impõem um redutor de -1 ao NH. Armas de projéteis têm Prec 0 e nunca recebem bônus por Apontar.

Roupas Especiais

Roupas projetadas para esconder coisas concedem um bônus de Ocultamento para *todas* as armas. Isso é cumulativo com o bônus de dispositivo de transporte ou de arma engenhosa. Um preço igual ao custo de vida (pág. MB265) para o Status aparente do usuário compra uma roupa que concede um bônus de +1. Quatro vezes esse valor compra um bônus de +2.

Armas Disfarçadas

Transformar uma arma em algo óbvio *não* envolve Ocultamento. Quem está procurando *deve* usar Revistar para descobrir sua verdadeira função.

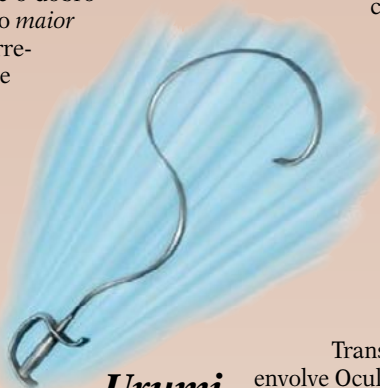
Uma arma que funciona “como está”, mas parece um item inofensivo — normalmente possível apenas para instrumentos que causam dano por contusão — custa o dobro. Por exemplo, um *yagyuzue* (pág. 226) é um jo com qualidade cerimonial, que normalmente custaria \$50. Disfarçá-lo como uma bengala dobra esse valor para \$100.

Uma arma de haste que apenas faz ataque em GdP pode ter uma tampa projetada para deixá-la parecendo e funcionando como um bastão com o mesmo peso total até ser destampada (uma manobra Preparar). Adicione \$30 ao custo — \$150 se for de qualidade cerimonial — e 0,25 kg ao peso. Uma *makhila* (pág. 219), por exemplo, é um dardo com qualidade cerimonial. Geralmente custa \$150, 1 kg, mas a tampa sofisticada custa \$300, 1,25 kg, e disfarça-o como um porrete leve.

Uma arma totalmente embainhada dentro de um item maior tem seu peso normal, mas custa o *triplo*. O item chamiz também tem todo o seu peso; seu custo é normal se for falso, triplicado se for funcional (como outra arma). Por exemplo, um *kusarijutte* (pág. 221) construído a partir de uma jutte funcional (\$40, 0,5 kg) com um kusari de 2 metros (\$40, 1,25 kg) dentro custa \$240, 1,75 kg. Lâminas escondidas dessa forma, como as espadas-bengala, são finas — a qualidade é um nível inferior ao que é pago.

Efeitos de Armas Ocultas

Um ataque repentino com uma arma *não detectada* conta como um ataque surpresa (pág. MB393). Quando uma arma está meramente escondida dentro de outra, o alvo sabe que uma arma está presente. No turno em que a arma oculta aparece, a primeira defesa contra ela tem um redutor de -2. Em qualquer caso, as defesas contra ataques após o primeiro não são afetadas.



Urumi

Florete — *França*. Uma “espada” de esgrima esportiva com ponta de botão. A lâmina foi projetada para possibilitar golpes precisos enquanto castiga a falta de técnica. Trate como um ESPADIM ORNAMENTAL (pág. 229), mas o dano é GdP-2 *por contusão*. Os floretes modernos são preparados para pontuação eletrônica.

FOICE (pág. 226) — *Universal*. Uma ferramenta de fazendeiros transformada em arma. A lâmina de uma foice com qualidade de arma geralmente é reta, não em forma de meia-lua. Isso permite enganchar ataques em balanço por perfuração.

Fukiya — *Japão*. Uma ZARABATANA (pág. MB275), apreciada por ninjas.

FUNDA (pág. MB276) — *Universal*. Uma tira ou cordão com uma bolsa ou copo para um projétil. O usuário carrega a bolsa, agarra ambas as extremidades da corda com uma mão, gira a funda carregada por cima da cabeça (horizontalmente) ou próximo a ele (verticalmente) e libera uma extremidade para lançar o projétil. Prender uma funda a um vara empunhada com as duas mãos melhora a alavancagem, aumentando assim a potência e a distância; Isto é o FUSTÍBALO. Qualquer tipo de funda pode arremessar pedras ou balas de chumbo — ou até mesmo coquetéis molotov primitivos (veja *Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo*, pág. MB411), com Prec 0 e 40% da distância normal.

Fuscina — *Roma Antiga*. Um TRIDENTE (pág. 229). Frequentemente usada por gladiadores em conjunto com a REDE DE COMBATE (pág. MB276).

GADA (pág. 230; ilustração, pág. 174) — *Índia*. Esta maça gigante simboliza a força. Empunhada com as duas mãos, pode usada em balanço ou agarrada perto da cabeça para “dar um soco”. A gada listada é *pequena*; o Mestre pode aumentar o bônus de dano, custo, peso e ST juntos; por exemplo, $\times 1,2$ dá GeB+6, \$120, 9 kg, ST 19. O Alcance não muda — a cabeça apenas fica maior.

Garfo de Guerra — *Europa*. Um TRIDENTE (pág. 229).

Garfo do Tigre-do-Sul — *China*. Um TRIDENTE (pág. 229).

GARROTE (pág. MB272) — *Universal*. Qualquer pedaço de cordão, arame ou corda usado para estrangular.

Gládio — *Roma Antiga*. Uma ESPADA CURTA (pág. MB273).

GLAIVE (pág. MB272) — *Europa*. Uma arma de haste que consiste em um cutelo pontiagudo com cabo longo, que evoluiu a partir da LANÇA PESADA (pág. 229) nos tempos antigos. Uma versão mais curta — a GLAIVE DE DUELO (pág. 229) — era usada para combate individual na Idade Média.

Han Kyu — *Japão*. Literalmente, “meio arco” — um ARCO CURTO (pág. MB275) às vezes modificado pelos ninjas para caber em uma manga.

Hanbo — *Japão*. Trate este “meio bastão” (que é o que o nome significa) como um Jo (págs. 227, 230).

Haste de Pique — *Inglaterra*. A haste de uma longa lança ou pique, usada como uma vara de combate. Trate como um BASTÃO LONGO (pág. 230).

Hishi — *Japão*. Uma ADAGA (págs. MB272, MB276).

HUNGAMUNGA (pág. 231; ilustração, pág. 52) — *África Subsaariana*. Um “ferro de arremesso” plano com várias pontas afiadas — normalmente entre cinco e oito — e uma alça. A maioria dos hungamungas exigem Arma de Arremesso (Faca), mas a HUNGAMUNGA GRANDE (pág. 231) usa Arma de Arremesso (Maça/Machado). Os modelos NT2 são de ferro macio e podem entortar com o impacto. Jogue 1d após um arremesso; com um resultado de 1–3, ele entorta e fica inutilizável. Endireitá-lo leva 10 segundos e um teste de Armeiro+3. Ignore esta regra para lâminas de aço NT3+. Também chamado de “mongwanga”.



Rapieira

Iklwa — *Zulu*. Uma LANÇA CURTA (pág. 229) com uma ponta longa e larga, desbalanceada para arremessar.

Jang Bong — *Coreia*. Um BORDÃO (págs. MB273–274).

Jang Gum — *Coreia*. Uma espada longa e curvada usada com uma ou duas mãos. Trate como uma KATANA (págs. MB271, MB274).

Ji — *China*. Uma ALABARDA (pág. MB272).

JIAN (págs. 227, 229; ilustração, pág. 69) — *China*. Uma espada reta de uma mão com lâmina longa e estreita, que é leve o suficiente para esgrima, mas forte o suficiente para cortar. Uma borla geralmente decora o cabo.

Jitte — *Japão*. Uma lâmina pontiaguda em forma de ponta de lança com duas pontas se projetando das laterais, usadas para desarmar. Trate como um SAI (págs. 227, 228, 231). O nome desta arma e do JUTTE (abaixo) são ocasionalmente trocados ou usados para ambas as armas — o resultado de uma mudança nas práticas de transliteração.

Jo (págs. 227, 230) — *Japão*. Uma vara de 1,2 a 1,5 metros normalmente usada com técnicas de bastão com as duas mãos.

JUTTE (págs. 227, 228; ilustração, pág. 169) — *Japão*. Um bastão curto rombudo com uma única ponta se projetando para fora, usada para agarrar as lâminas aparadas e desarmar. Surpreendentemente, algumas fontes trocam o nome desta arma e do *jitte* (acima), ou usam o mesmo termo para ambos.

Kabutowari — *Japão*. Conhecido como “quebrador de elmo” é um cassetete de metal curvo. Seu cabo e bainha lembram os do *wakizashi* (pág. 226), fazendo com que um não-samurai pareça estar carregando uma espada sem infringir a lei. Algumas evidências sugerem que ela foi usada junto com o *tachi* (pág. 225) como arma secundária e de defesa. Trate como um BASTÃO CURTO (pág. MB273) isso representa *tanto* a qualidade cerimonial *quanto* a qualidade superior. Ela recebe um bônus de +1 no dano GeB e custa \$150; as outras estatísticas não mudam.

KAKUTE — (pág. 227) — *Japão*. Um anel com pequenos dentes ou “chifres”, usado para segurar o oponente com firmeza e atacar pontos de pressão. Um par — um no dedo anelar e um no polegar — concede um bônus de +1 nos testes para evitar que um inimigo agarrado se desvencilhe, e de +1 no NH de Pontos de Pressão ao agarrar alguém, mas impõe Mão Fraca 1 (pág. MB150) com armas. Girar os anéis na posição para agarrar ou para tirá-los do caminho para outras tarefas exige uma manobra Preparar.

Kama — *Japão*. Uma FOICE (pág. 226) com lâmina reta e pontiaguda, afiada na borda interna.

KATANA (págs. MB271, MB274) — *Japão*. Uma espada ligeiramente curva, de um só gume, projetada para uso com uma ou duas mãos. O **Módulo Básico** descreve uma arma do início da era Tokugawa em transição do *nodachi* (pág. 222) de duas mãos para uma lâmina curta o suficiente para se portar presa por uma faixa. Use as estatísticas da KATANA TARDIA (págs. 227, 230) para katanas de épocas posteriores, incluindo as modernas.

KATAR — (págs. 228, 229; ilustração, pág. 62) — *Índia*. Uma lâmina com empunhadura perpendicular equipada com proteções para mãos ou braços, desajeitada para o corte, mas ideal para estocar. A mecânica da empunhadura permite o uso de perícias de combate armado *ou* desarmado para aparar, como acontece com a TONFA (pág. 226). Normalmente do tamanho de uma faca, mas a KATAR GRANDE (pág. 229) é do tamanho de uma espada curta.

Kettucari — *Índia*. Um BORDÃO (págs. MB273–274).



Pá de Monge

Ataques Pouco Ortodoxos

Muitas vezes na ficção, e ocasionalmente na realidade, um guerreiro será hábil (ou louco!) o suficiente para usar uma arma de uma forma que ela não foi concebida para ser usada.

Armas de Duas Mãos Usadas com Uma Mão

Como explicado na pág. MB270, um lutador forte o suficiente pode empunhar uma arma de combate corpo a corpo de duas mãos — com “†” ou “‡” em sua estatística ST — com uma mão. Ao fazê-lo, use as estatísticas para o uso com duas mãos da arma, mas aplique um redutor de -1 ao dano. A perícia necessária para manejá-la pode mudar:

Uso com Duas Mãos	Uso com Uma Mão
Armas de Haste	Lança ou Maça/Machado*
Bastão	Espadas de Lâmina Larga
Espada de Duas Mãos	Espadas de Lâmina Larga
Lança	Lança†
Maça/Machado de Duas Mãos	Maça/Machado
Mangual de Duas Mãos	Mangual

* Use Maça/Machado para *GeB*, e Lança para *GdP*.

† A maioria das lanças tem um “†” junto à ST na segunda linha das estatísticas — aquela indicada como “duas mãos”. Essas armas ainda usam a perícia Lança quando empunhadas com uma mão, e o desempenho com uma mão é dado pela primeira linha das estatísticas, *não* pelas regras acima.

Armas de Combate Corpo a Corpo Arremessadas

A tabela abaixo mostra a perícia usada para arremessar uma arma que não foi construída para tal. Tal ataque tem um redutor adicional de -4 para acertar! O dano é o dano usual de *GdP* ou *GeB* da arma — consulte a coluna “Ataque” para saber. Aqueles com Arte do Arremesso podem usar essa perícia, *sem* penalidade, e obter seu bônus de dano habitual. Em todos os casos, a *Prec* é 0; a *Distância* é $\times 0,5/1$ para armas de até 2 kg, $\times 0,2/\times 0,5$ para armas mais pesadas; *CdT* é 1; *Tiros* é T(1); ST permanece inalterada; e *Magnitude* é a penalidade de Ocultamento calculada em *Armas Ocultas* (pág. 218).

Perícia de Arremesso	Tipos de Armas de Combate Corpo a Corpo	Ataque
Arma de Arremesso (Disco)	Escudo	<i>GdP</i>
Arma de Arremesso (Faca)	Adaga de Esgrima, Faca, Jitte/Sai	<i>GdP</i>
Arma de Arremesso (Lança)	Armas de Haste, Bastão, Lança	<i>GdP</i>
Arma de Arremesso (Maça/Machado)	Maça/Machado, Maça/Machado de Duas Mãos	<i>GeB</i>
Arma de Arremesso (Vara)	Varas†	<i>GeB</i>
Boleadeira	Kusari, Mangual, Mangual de Duas Mãos	<i>GeB</i>
DX	Espadas*	<i>GdP</i>

* *Lâminas* empunhadas com Espada de Duas Mãos, Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Rapieira, Sabre, ou Terçado, são arremessadas com a ponta para frente. Se o Mestre permitir Arma de Arremesso (Espada), use-a sem penalidade — e não DX-4. Kenjutsu (págs. 176–178) oferece essa perícia.

† *Varas* empunhadas com as perícias de espada listadas acima usam Arma de Arremesso (Vara)-4 e infligem o dano *GeB*.

Kittate — *Japão*. Uma picareta de ferro inteiriça com um espigão em forma de L no pino, destinada a servir de suporte para velas portátil. Preso em uma parede, com uma vela no espigão, ele pode fornecer iluminação sem usar as mãos. Também é uma arma eficaz — trate como uma *PICARETA* (pág. MB271).

Kontos — *Grécia Antiga*. Uma LANÇA PESADA (pág. 229).

Kozuka — *Japão*. Uma FACA (págs. MB272, MB276).

Krabi — *Tailândia*. Uma espada leve e curva com cabo longo. Trate como um *SABRE* (pág. MB273).

Kris — *Indonésia*. Uma faca de lâmina ondulada de qualquer tamanho, que alguns acreditam possuir poderes mágicos. A lâmina é encaixada frouxamente no cabo, que geralmente é curvo; a qualidade costuma ser *barata*. Trate como uma FACA (pág. MB272), FACÃO (pág. MB272), ou FACA LONGA (págs. 228, 229), conforme apropriado. É desbalanceada para arremesso.

É difícil matar um cavalo com uma flauta!

— O Cego,
Círculo de Ferro

KUKRI (pág. 228; ilustração, pág. 255) — *Nepal*. Uma lâmina de corte pesada, curva em um ângulo de 45° no meio. O kukri listado tem o tamanho de uma faca; trate um maior como um *ALFANGE PEQUENO* (pág. 229) ou mesmo um *ALFANGE* (pág. 229). Os kukris modernos costumam ser feitos de suspensão de lâminas de caminhão — até mesmo exemplares de qualidade superior e altíssima!

KUSARI (pág. MB272) — *Japão*. Uma corrente com peso em ambas as extremidades, também chamada de “kusari-fundo” ou “manrikigusari” (“dez mil cadeias de alimentação”). É possível “jogar” a ponta de um kusari inimigo. O dano se torna *GdP* por contusão, mas o ataque evita duas desvantagens da pág. MB405: funciona mesmo em combate próximo e não tem chance de acertar no rosto em caso de erro crítico.

KUSARIGAMA (pág. 228; ilustração, pág. 124) — *Japão*. Um kama (*FOICE*, pág. 226) com um KUSARI (pág. MB272) de dois metros preso ao pomo do cabo. Exige uma mão no cabo e uma mão na corrente e conta como uma arma em ambas as mãos. O usuário prende o inimigo com o kusari usando *Envolver* (pág. 74) e então finaliza-o com o kama. Trate-os como ataques normais de kusari e kama, mas use a primeira linha das estatísticas de kusarigama para o kusari de dois metros. Guerreiros cinematográficos às vezes golpeiam com o kama pela corrente, como um mangual afiado — a segunda linha representa isso — mas o Mestre pode proibir isso em um jogo realista. Algumas versões fixam um kusari de quatro metros na extremidade (veja *Armas Combinadas*, pág. 214) ou um kusari de dois metros *acima* do cabo, oposto à lâmina (permite o uso com uma mão, mas conta como apenas uma arma, seja um kusari ou um kama — deve-se escolher a cada turno).

KUSARIJUTTE (pág. 228) — *Japão*. Um JUTTE (págs. 227, 228) com um KUSARI (pág. MB272) de dois metros preso à empunhadura. Uma mão vai para na empunhadura e a outra na corrente. Use as regras padrão de jutte e kusari, exceto que o kusari curto usa as estatísticas listadas para o kusarijutte. Algumas versões escondem o kusari *dentro* do jutte e o liberam pela ponta da arma — veja *Armas Combinadas* (pág. 214) e *Armas Disfarçadas* (pág. 218).

LAÇO (pág. MB276) — *Américas*. Uma corda que termina em laço amarrado com nó corrediço, tradicionalmente utilizada para capturar cavalos e gado sem causar ferimentos. Para regras de *combate*, consulte a pág. MB411.

LAJATANG (pág. 229) — *Indonésia*. Uma arma de haste com lâminas em meia-lua em ambas as extremidades.

LANÇA (pág. 198, MB273, MB276) — *Universal*. Uma haste com uma ponta afiada, valorizada por sua versatilidade: longa, útil com uma ou duas mãos, muitas vezes arremessável e uniformemente mortal. Muitas variações sacrificam alguma flexibilidade em prol da eficácia para fins especiais. A LANÇA CURTA (pág. 229) — curta, de uma mão e incapaz de ser arremessada — é a espada de apunhalar de um homem pobre. A LANÇA LONGA (pág. MB273) é exclusivamente uma arma de combate corpo a corpo, empregada com ou sem escudo para combate em formação. A LANÇA PESADA (pág. 229) é semelhante, mas possui cabeça muito larga usada para estripar; é tão grande que exige duas mãos.

Construindo a Arma Perfeita

Existem várias regras para modificar armas. Use todas elas se quiser! Elas se aplicam na seguinte ordem:

1. Adicione acessórios usando *Armas Combinadas* (pág. 214). Anote o novo custo e peso.
2. Ajuste a qualidade usando *Armas de Qualidade* (pág. 216). Os modificadores se aplicam ao preço total das armas combinadas, usando o tipo aplicável mais caro; por exemplo, um bastão com uma foice é “outras armas de combate corpo a corpo que causam dano por corte” e não “armas de combate corpo a corpo que causam somente dano por contusão”.
3. Oculte a arma usando *Armas Ocultas* (pág. 218). Os modificadores de custo se aplicam após alterações de acessórios e qualidade. Os modificadores de peso são cumulativos com os dos acessórios.

LANÇA DE JUSTA (pág. MB272) — *Europa*. “Lança de Justa” descreve vagamente qualquer lança longa, mas a arma do **Módulo Básico** é uma lança pesada e robusta o suficiente para entregar a energia de um cavaleiro equipado com estribos e uma sela de dorso alto. Geralmente tem uma empunhadura e uma proteção de mão, ao contrário de uma lança de infantaria. As lanças de justa especializadas para torneios não têm pontas afiadas e se quebram com o impacto; veja pág. MB397.

Lanterna Tática — *EUA*. Uma lanterna resistente a impactos projetada para uso como um BASTÃO CURTO (pág. MB273) custa \$100, 0,5 kg; uma luz resistente adicionada a bastão curto existente custa \$80. Uma luz menor com borda de lente reforçada ou dentada conta como uma yawara (pág. 226) e custa \$100, 0,125 kg.

LEQUE DE COMBATE (pág. 226) — *China, Japão, Coreia*. Uma versão metálica do leque dobrável usado por homens e mulheres. Dobra parcialmente ou não. Usado como arma alternativa e símbolo de autoridade. Chamado de “tessen” (“leque de ferro”) no Japão.

Liangtjat — *Indonésia*. Uma ESTACA DE MADEIRA (págs. MB272, MB276).

LUVA COM LÂMINAS (pág. 226) — *Exótica*. Um conjunto de lâminas unidas e quase paralelas — de comprimento quase igual — usadas na mão para arranhar como um animal. Algumas são curtas e semelhantes a facas; outras são longas e semelhantes a ancinhos.

LUVA COM PESO (pág. 226) — *Universal*. Uma luva de couro macio recheada com granalha de aço ou pó de chumbo para aumentar o poder do soco. Concede RD 2 e Mão Fraca 1 (pág. MB150) à mão.

MAÇA (págs. 226, 231, MB271, MB276) — *Universal*. Qualquer clava de guerra desbalanceada, de uma mão, com uma enorme cabeça contundente de pedra, madeira ou metal. A MAÇA ARREDONDADA (págs. 226, 231) de cabeça lisa é antiga, mas os artistas marciais modernos ainda usam “martelos meteoro” e armas semelhantes (às vezes até em pares, no estilo chinês). A MAÇA (págs. MB271, MB276) comum, com flanges ou pontas para perfurar armaduras de placas, é uma arma clássica da Europa medieval. Versões mais leves — a MAÇA ARREDONDADA PEQUENA (págs. 226, 231) e a MAÇA PEQUENA (págs. MB271, MB276) — são frequentemente armas secundárias. Uma maça de arremesso é um projétil mortal; o atacante a arremessa em arco em vez de arremessá-la em linha reta.

MAÇA-ESTRELA (pág. MB272) — *Europa*. Um mangual de uma mão que consiste em um cabo ligado a uma cabeça pontiaguda por uma corrente. Algumas fontes usam o termo para uma MAÇA (pág. MB271) com uma cabeça pontiaguda.

MACHADINHA (págs. MB271, MB276) — *Universal*. Um machado leve e de cabo curto, adequado para arremessar.

MACHADO (pág. MB271) — *Universal*. Lâmina em forma de cunha com cabo de madeira, para uso com uma mão e desbalanceada para arremesso. Ele vem em vários formatos e tamanhos, como o MACHADO PEQUENO (pág. 226), que é apenas um pouco maior que uma MACHADINHA (pág. MB271).

MACHADO DE ARREMESSO (págs. MB271, MB276) — *Europa*. Um MACHADO (pág. MB271) balanceado para arremesso. Ele aparece em muitas variedades. O MACHADO PEQUENO DE ARREMESSO (págs. 226, 231) está a meio caminho entre um machado de tamanho normal e uma MACHADINHA (págs. MB271, MB276) em relação ao tamanho. Machados de arremesso cruciformes (e machadinhas) que não possuem cabos adequados impõem um redutor de -2 ao NH como armas de combate corpo a corpo, mas custam \$10 a menos.

MACHADO GRANDE (pág. MB274) — *Universal*. Um enorme machado de duas mãos, “transformado” em arma a partir do machado do lenhador (ou do carrasco!).

Machete — *Universal*. Uma lâmina de corte usada para colher frutas e limpar arbustos. Trate como um KUKRI (pág. 228) ou um ALFANGE (pág. 229), dependendo do tamanho — mas pode não se parecer muito com nenhum dos dois e muitas vezes é de qualidade barata.

Aparando Manguais

Conforme explicado em *Aparar com Armas de Esgrima* (pág. 121), a incapacidade da rapieira, do sabre e do terçado de aparar manguais (veja pág. MB406) é uma consequência do design da lâmina, não da perícia com a arma. Qualquer arma use a perícia Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre ou Terçado, e pelo menos uma perícia de arma de combate corpo a corpo diferente dessas quatro pode aparar manguais com as penalidades usuais. Isso inclui a rapieira afiada (e qualquer outra rapieira que pese 1,5 kg ou mais), jian, jutte, sai e bordão curto (que é idêntico a um bastão curto).

Mae Sun-Sawk — *Tailândia*. Uma tacape com cabo lateral, normalmente usado em pares. Trate como uma TONFA (pág. 226).

Makhila (ilustração, pág. 114) — *Basco*. Uma linda bengala com calço de metal. O punho pesado se desenrosca para revelar uma ponta de lança. Trate como um PORRETE (pág. MB271) se fechado, uma AZAGAIA (págs. MB273, MB276) se desrosqueado. Esta arma disfarçada de qualidade cerimonial custa \$300 e pesa 1,25 kg.

MALHO (pág. MB274) — *Universal*. Um martelo pesado de duas mãos.

MANGUAL (pág. MB274) — *Universal*. Uma arma de duas mãos — vista em quase todos os lugares onde manguais de cerais são usados — consistindo em barras de ferro, bolas com espigões, ou pesos irregulares semelhantes, presos a um cabo longo por uma corrente ou corda.

MARTELO DE GUERRA (pág. MB274) — *Europa*. Uma PICARETA (pág. MB271) grande e de duas mãos. Muitas vezes recebem um martelo pesado atrás do espigão (veja *Armas Combinadas*, pág. 214).

Masakari — *Japão*. Um MACHADO (pág. MB271). Menos frequentemente, um MACHADO GRANDE (pág. MB274).

MATADORA DE CAVALOS (pág. 229; ilustração, pág. 217) — *China*. Uma arma de haste com uma lâmina pesada de corte semelhante à de um DAO (pág. 227), destinada ao uso de infantaria contra cavaleiros. A MATADORA DE CAVALOS PESADA (pág. 229) tem uma vez e meia o comprimento e o peso da MATADORA DE CAVALOS LEVE (págs. 229, 230).

MENSURSCHLÄGER (págs. 226, 227) — *Alemanha*. Uma espada estreita, de ponta romba e punho de copo para o Schläger (pág. 166).

Metsubushi — *Japão*. Os ninjas e a polícia se agradam desse sistema de entrega de pós (geralmente agentes cegantes). Consiste em um bocal com tampa removível. Um tubo na outra extremidade contém uma dose de pó. Leva apenas um segundo para preparar, mas é muito complicado *recarregá-lo* em combate. Trate como uma ZARABATANA (pág. MB275) que só pode atirar pó a até um metro — veja *Zarabatana* (pág. MB227) para as regras.

Mijin — *Japão*. Três pequenas correntes com bolas de ferro como pesos, ligadas a um aro central. Trate como uma BOLEADEIRA (pág. 227, MB275) para combate corpo a corpo e arremesso. As estatísticas não mudam; o metal é mais denso e mais caro que couro e pedras, mas há bem menos dele.

Misericorde — *França*. A tradução é “misericórdia”, seja no sentido de “implorar por misericórdia” ou a “misericórdia” demonstrada ao finalizar um inimigo ferido. Descreve qualquer faca que faça apenas golpes de ponta — normalmente uma ADAGA (págs. MB272, MB276), ADAGA RONDEL (pág. 228), ou ESTILETE (pág. 228) — e refere-se ao seu uso para atingir frestas na armadura de cavaleiros caídos.

Muchan — *Índia*. Um BASTÃO CURTO (pág. MB273) que é tradicionalmente manejado com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112).

Mutton — *Filipinas*. Um BASTÃO CURTO (pág. MB273).



Pilo

MYRMEX (pág. 226) — *Grécia Antiga*. Cobertura de couro para as mãos com bordas afiadas que causam cortes superficiais ao socar. Concede RD 1 à mão — mas também Mão Fraca 1 (pág. MB150).

Nagamaki — *Japão*. Fundamentalmente uma NAGINATA (págs. MB272–274), mas com lâmina mais longa e bastão mais curto.

NAGINATA (págs. MB272–274) — *Japão*. Uma arma de haste do tamanho de um bastão com uma cabeça em forma de lâmina de espada. O esporte Naginatadô (pág. 192) usa uma vara de madeira com cabeça de bambu flexível com ponta de couro; o dano é de GeB ou GdP *por contusão*. As naginatas de treinamento totalmente em madeira evitam cortes acidentais, mas são tão mortais quanto qualquer bastão: GeB+2 ou GdP+2 *por contusão*.

Nata — *Japão*. Uma MACHADINHA (págs. MB271, MB276).

NAVALHA (pág. 228) — *Universal*. Uma navalha dobrável de homem, usada para cortar. É incapaz de apunhalar ou aparar. Veja *Capoeira* (págs. 153–154) para regras para chutar com uma navalha presa entre os dedos dos pés; isso dá alcance 1 e um bônus de +1 de dano. Lâminas de qualidade superior e/ou cerimonial são comuns.

Neko-De — *Japão*. Uma LUVA COM LÂMINAS (pág. 226) comumente associada aos ninjas. Usado tanto para escalada quanto para luta.

Ngao — *Tailândia*. Uma arma de haste com um garfo, ponta de lança ou lâmina longa na ponta. Trate um ngao bifurcado como um TRIDENTE (pág. 229), um ngao com ponta de lança como uma LANÇA (pág. MB273), e um ngao com lâmina como uma NAGINATA (págs. MB272–274).

Ninja-To — *Japão*. Também chamado de “ninjaken”, este é uma ESPADA CURTA (pág. 223) associada aos ninjas. Historiadores e hoplogistas respeitáveis não encontraram espadas japonesas de lâmina reta mais antigas que meados do século 20 — mas os praticantes de Ninjutsu (veja *Ninja e Ninjutsu*, pág. 203) afirmam que o design tem quase mil anos. Em um jogo cinematográfico, ela possui uma bainha vazada que funciona como uma ZARABATANA (pág. MB275) e snorkel.

Nodachi — *Japão*. Uma espada curva semelhante à KATANA (págs. MB271, MB274), mas mais longa. Trate como uma ESPADA BASTARDA EM GDP (págs. MB271, MB274) ou uma ESPADA GRANDE EM GDP (pág. MB274), dependendo do tamanho. Existem armas mais longas, mas eram estritamente cerimoniais.

NUNCHAKU (pág. MB272) — *Okinawa*. A ficção popular retrata erroneamente este mangual de Okinawa como uma “arma ninja”. Consiste em dois pedaços de madeira ligados por uma corrente ou corda, cujo comprimento varia, mas geralmente é curto. Às vezes empunhado em pares.

Okusarigama — *Japão*. Uma grande SEGADEIRA (pág. MB274) com um KUSARI (pág. MB272) de comprimento total montado na cabeça; use *Armas Combinadas* (pág. 214) para determinar as estatísticas. Os usuários geralmente colocam o bastão no chão ou contra o corpo com uma mão (exige uma manobra Preparar, mas reduz o requisito de ST da arma em um) e balançam o kusari com a outra.

Otta — *Índia*. Uma clava em forma de S com estilo semelhante a uma presa de elefante, tradicionalmente segurada com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112). Trate como um TACAPE (pág. 226).

PÁ DE MONGE (pág. 229; ilustração, pág. 219) — *China*. Uma arma de haste com uma cabeça afiada em forma de pá em uma extremidade e uma lâmina em forma de meia-lua na outra.

Paku — *Indonésia*. Uma ESTACA DE MADEIRA (pág. MB276) usada para arremesso.

Pantiruchan — *Índia*. Um BORDÃO (págs. MB273–274).

Parang — *Indonésia*. Uma espada tipo cutelo ou machete do tamanho de um ALFANGE PEQUENO (pág. 227) a um ALFANGE (pág. 229).

Partasana — *Europa*. Uma lança com pontas triangulares (“orelhas”) na base de uma cabeça larga. Isso evita que inimigos empalados se aproximem do usuário; veja *Mantendo um*

Oponente à Distância (pág. 101). Caso contrário, trate como uma LANÇA (pág. MB273) incapaz de ser arremessada. Também chamada de “colher de orelha boêmia”.

Pedang — *Indonésia*. Uma ESPADA CURTA (pág. MB273).

Piau — *Indonésia*. Uma lâmina de arremesso. Trate como um SHURIKEN (pág. MB276).

PICARETA (pág. MB271) — *Europa*, Oriente Médio. Uma clava de guerra de uma mão com cabeça em bico montada perpendicularmente ao cabo. Foi projetado para penetrar em armaduras; a ponta estreita remove -2 de penalidade por apontar contra frestas na armadura (pág. MB400).

Pilo (ilustração, pág. 222) — *Roma Antiga*. Do latim, pilum, plural pila. Uma lança de arremesso. Sua ponta tem uma parte que é de ferro não endurecido que entorta ao acertar, evitando que o inimigo a arremesse de volta ou a remova facilmente de um escudo. Se um pilo arremessado acertar, ele se torna inutilizável, exceto como um bastão, até ser endireitado. Caso atinja um *escudo*, aplica-se a observação [4] na *Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância* (pág. 232). Em ambos os casos, desentortar a cabeça exige mão e pé livres, além de três manobras Preparar e um teste de ST. Trate como uma LANÇA (págs. MB273, MB276) em todos os outros aspectos.

Pisau — *Indonésia*. Uma FACA (págs. MB272, MB276).

Plong — *Tailândia*. Um BORDÃO (págs. MB273–274) de bambu.

PLUMBATA (pág. 231) — *Roma Antiga*. Uma azagaia curta ou “dardo de guerra” com haste de madeira com penas. Parte da fina cabeça de metal é feita de chumbo (*plumbum*, daí o nome da arma) que se deforma com o impacto, ficando incrustada nos escudos, o que a tornava uma arma descartável.

PORRETE (pág. MB271) — *Universal*. Qualquer clava de madeira *balanceada*, seja especificamente uma arma (de qualidade boa ou melhor) ou um galho, perna de mesa, etc. (barato). Um taco de beisebol não é um porrete, mas um TACAPE (pág. 226).

Pudao — *China*. Veja MATADORA DE CAVALOS (pág. 222).

Punal — *Filipinas*. Uma faca de qualquer tamanho. Trate como uma ADAGA (págs. MB272, MB276), FACA (págs. MB272, MB276), FACÃO (págs. MB272, MB276), ou FACA LONGA (págs. 228, 229).

QIAN KUN RI YUE DAO (págs. 226, 230; ilustração, pág. 56) — *China*. A “espada do céu e da terra, do sol e da lua” é uma barra de metal de 1,2 a 1,5 metros com uma lâmina em forma de foice em cada extremidade. O usuário a segura sobre o corpo com as mãos dentro de um par de protetores de mão — cada um com outra lâmina em forma de meia-lua. Ele pode cortar e estocar com uma extremidade, “socar” em combate corpo a corpo ou usar ambas as extremidades ao mesmo tempo para um Ataque com Duas Armas contra dois inimigos adjacentes. Os ataques com esta arma complexa sofrem uma penalidade de -1.

Armas Absurdas

“Armas de artes marciais” realistas podem ser ineficientes, excessivamente complexas e/ou irremediavelmente especializadas. As cinematográficas costumam ser todas essas coisas e ainda por cima meio *absurdas*! Elas ainda são terrivelmente eficazes em seu cenário nativo. Abaixo estão alguns exemplos fictícios. Custo, peso e outros detalhes são deixados vagos de propósito. Tais fatores parecem bastante irrelevantes para as colegiais e os velhos dos filmes que empunham estas armas.

Capuz Decapitador: Não há nada como uma corrente que termina em um sino de metal cheio de lâminas giratórias. Capture a cabeça do seu inimigo para decapitá-lo. Lance a cabeça decepada contra os amigos dele para enviar uma mensagem inconfundível. Os verdadeiros mestres vão querer dois! (Capuz Decapitador é uma perícia DX/Muito Difícil única. Faça o teste com um redutor de -5 para derrubar o sino sobre a cabeça do oponente. Ele inflige 5d de dano por corte por segundo no pescoço até que a vítima morra pela decapitação. Expelir a cabeça concede um bônus +5 ao teste de Intimidação. Dispensar uma cabeça ou preparar a arma após um arremesso exige uma manobra Preparar. Alcance 1–10.)

Corrente-e-Bola com Serras: Este clássico escolar combina os benefícios de um kusari pesado e de uma maçã estrela gigante! Agora na versão com serras circulares retráteis. (A corrente ataca com a perícia Kusari com dano GdP+3 por contusão. A bola usa a perícia Mangual de Duas Mãos com dano GeB+4 por contusão. Acionar as lâminas exige uma manobra Preparar, mas transforma em dano *por corte*. Alcance 1–4*.)

Espada-Chaku: Duas espadas ligadas como a poma por uma corrente permitem que você use movimentos habilidosos de nunchaku para fatar e cortar os inimigos. Sim, estas são espadas de *tamanho real* — e isso significa alcance superior! (Trate exatamente como um nunchaku, exceto que o dano é *por corte* e o Alcance é 1, 2.)

Lâmina-Chicote: Esta espada é na verdade *cinco* lâminas ligadas de ponta a ponta por uma corrente. Um mecanismo inteligente oculto no cabo permite que você puxe as seções para formar uma única lâmina de corte, ou soltá-las para criar um chicote de metal mortal. (Funciona como uma alfanje normal, empunhada com a perícia Espadas Curtas, ou como um chicote de dois metros que inflige dano *por corte*, que usa a perícia Chicote. Mudar de modo exige uma manobra Preparar.)

Pinças da Perdição: O que é melhor do que uma manopla pesada equipada com lâminas afiadas? Uma com um *poderoso motor mecânico*, é claro! (As lâminas podem atacar como uma espada curta normal ou agarrar com um redutor de -2 ao NH da perícia de agarrar. Inimigos agarrados sofrem 2d de dano por corte por segundo na parte do corpo agarrada. Alcance C, 1.)

RABO DE PEIXE (pág. 228; ilustração, pág. 92) — *China*. Duas lâminas entrelaçadas em forma de meia-lua com uma empunhadura no centro de uma das lâminas, criando uma arma de corte de quatro pontas capaz de prender armas entre suas pontas. Geralmente usado em pares.

RAPIEIRA (págs. 227, 229, MB273; ilustração, pág. 219) — *Europa*. Uma espada longa de uma mão com uma lâmina rígida e fina construída para estocar (mas não para aparar — rapieiristas geralmente carregavam uma arma secundária ou uma capa para defesa). Apesar dos equívocos modernos, a rapieira *não* é fraca nem frágil; ela é meramente mais longa e mais fina do que uma espada militar de corte e estocada de peso semelhante, como convém a uma arma civil projetada para combater inimigos com armaduras leves. Existem muitas variações. A RAPIEIRA LEVE (pág. 229) é uma arma de uma época posterior que está a caminho de se tornar um TERÇADO (pág. MB273). Na outra direção, havia rapieiras mais longas, calculadas para dar vantagem tática em um duelo. Historicamente, a “corrida armamentista” das rapieiras levou a comprimentos tão extremos que em Londres havia uma lei que restringia seu comprimento, aplicada através do corte do que excedesse! Tais lâminas não são práticas para aventureiros. As primeiras rapieiras geralmente tinham gumes afiados e peso suficiente para cortar, e as lâminas posteriores às vezes emulavam isso. Essas são a RAPIEIRA AFIADA (pág. 229) e a RAPIEIRA LEVE AFIADA (pág. 229), respectivamente.

Armas Improvisadas

Uma arma real é preferível a uma improvisada — mas uma arma improvisada é muito melhor do que nada. Abaixo estão alguns itens de uso diário que podem substituir armas reais com penalidades ao NH e/ou dano. As perícias ou técnicas necessárias aparecem entre colchetes. A qualidade Armas Improvisadas (pág. 50) para uma perícia permite que você ignore a penalidade dessa perícia, não a penalidade ao dano.

Trate uma arma improvisada como *barata* para todos os efeitos. Se usar uma perícia ou técnica desarmada, o usuário ainda poderá aparar com a mão. Se usar uma perícia com arma, *não poderá* aparar, a menos que esteja especificamente indicado. Objetos de vidro quebram com resultado 1-3 em 1d em qualquer ataque ou tentativa de aparar; com 1, você também sofre dano por corte na mão.

Antena de Carro: Use em balanço como um bastão curto ou um bordão curto com redutor de -2 de dano [Espadas Curtas-1 ou Terçado-1] — ou com dano *total* com um punhado delas [Espadas Curtas-2 ou Terçado-2]. Pode aparar.

Barra com Peso: Use em balanço como um malho com dano total [Maça/Machado de Duas Mãos-2]. Pode aparar.

Bolsa Agarrada com as Mãos: Use para um soco com as duas mãos [Soco de Duas Mãos-2]. Não afeta o dano, mas elimina o risco adicional de ferimentos nas mãos.

Bolsa Balançada pela Alça: Use para golpear como um salva-vidas com redutor de -1 de dano [Mangual-1].

Borda de Garrafa, Lata ou Copo: Use para socar como um yawara [Soco de Martelo-1].*

Cachecol: Use para asfixiar como um garrote de corda com dano total [Garrote-1]. Amarrar algo pesado na ponta cria um lenço com peso que causa dano total [Mangual-1].

Cadargos: Use para asfixiar como um garrote de corda com redutor de -1 de dano [Garrote-2].

Caneta ou Lápis: Use para apunhalar como uma adaga com redutor de -2 de dano (-1 para uma caneta *enorme*) [Faca-1].

Cartão de Crédito: Use a borda para cortar com dano GeB-4 corte, máximo 1d-4 [Briga-4, Caratê-4 ou Faca-4].*

Chaves: Use para arranhar com bônus de +1 de “dano” [Arranhão nos Olhos-1].*

Chuncho ou Chuço: Armas afiadas feitas por presidiários a partir de colheres, escovas de dente, etc. Use para apunhalar como uma adaga com redutor de -1 de dano [Faca-1].

Cinto ou Faixa: Use para asfixiar como um garrote de corda com um redutor de -1 de dano [Garrote-1]. Golpeie com fivela como um salva-vidas com redutor de -1 de dano [Mangual-1]. Golpeie ou envolva como um chicote de um metro com redutor de -1 de dano [Chicote-2].

Corrente Sem Pesos: Use para golpear como um kusari com redutor de -1 de dano [Kusari-1] ou envolver como um kusari [Kusari-4]. Uma corrente barata custa \$6 e pesa 1 kg por metro.

Cortador de Unhas: Use para apunhalar como uma adaga com redutor de -3 de dano [Faca-2]. Use para arranhar com bônus de +1 de “dano” [Arranhão nos Olhos-1].*

Fio Dental, Carretel de Linha Trançada: Use para asfixiar como um garrote de *arame* com redutor de -2 de dano [Garrote-3].

Garrafa: Use para golpear como um porrete com redutor de -2 de dano [Maça/Machado-2]. Se quebrar, trate como “Garrafa Quebrada”. Pode aparar.

Garrafa Quebrada: Use para golpear como uma faca pequena com dano total, mas divisor de armadura (0,5) [Faca-2].

Haltere: Use em balanço como uma pequena maça com dano total [Maça/Machado-1]. Pode aparar.

Hashi ou Pauzinhos: Use para socar como um yawara [Soco de Martelo-1].*

Óculos: Use para arranhar com bônus de +1 de “dano” [Arranhão nos Olhos-1], arruinando-os automaticamente como óculos.*

Pente ou Escova: Use para socar como um yawara [Soco de Martelo-1].*

Raspador de Gelo: Use em balanço como uma faca pequena com redutor de -2 de dano [Faca-1].

Régua de Aço: Use para golpear como um urumi de um metro com redutor de -2 de dano [Chicote-2]. Muito flexível para usar com a perícia Faca!

Revista Enrolada Firmemente: Use para estocar (*não* em balanço) como um bastão curto com dano total [Espadas Curtas-1]. Pode aparar.

Salto Agulha: Na mão, use em balanço com dano GeB-4 perf, máximo 1d-4 [Maça/Machado-4]. Calçado, use para pisar com bônus de +1 de dano [Pisão-2].

Sutiã: Use para asfixiar como um garrote de corda com redutor de -1 de dano [Garrote-2]. A armação pode arranhar, com bônus de +1 de “dano” [Arranhão nos Olhos-1].

Tarraxas de Brinco, Alfinetes, etc.: Use para arranhar com bônus de +1 de “dano” [Arranhão nos Olhos-1].*

Tesoura: Use para apunhalar como uma adaga com redutor de -1 de dano [Faca-1].

Varão de cortina: Use para golpear como o jo com dano total se for sólido, ou com redutor de -2 se for oco [Bastão-1, Espada de Duas Mãos-1, ou Espadas de Lâmina Larga-1]. Pode aparar.

* Guerreiros com Pontos Secretos (pág. MB219) podem usar este item para socar sem penalidade além da padrão -2 para aquela perícia. Isso concede um bônus de +1 no teste seguinte de Pontos Secretos. Um item que conta como um soco inglês ou yawara concede seu bônus de +1 normal ao dano. Um item com borda, como um cartão de crédito, pode causar dano *por corte* em vez de por perfuração, se o atacante preferir.

REDE (pág. MB276) — *Roma Antiga*. Uma rede pesada projetada para o combate. A REDE DE COMBATE é uma arma de arremesso ou de combate corpo a corpo de uma mão, usada pelos gladiadores romanos em conjunto com o TRIDENTE (pág. 229). A REDE GRANDE exige usar as duas mãos e serve apenas para arremessar, porém é mais difícil de escapar dela. Veja pág. MB411 para regras. Um lutador com uma rede pode arrastá-la à sua frente para fazer os inimigos tropeçarem. O hexágono que contém a rede se torna piso ruim. Além disso, o usuário pode tentar puxar a rede de debaixo do inimigo. Faça uma Disputa Rápida

de ST. Se o usuário vencer, seu oponente cai. Caso contrário, nada acontece... mas se seu teste de ST for uma falha crítica, o usuário da rede cai!

Rochin — *Japão*. Uma LANÇA CURTA (pág. 229).

Roda de Fogo — *China*. Uma forma de CÍRCULO CORTANTE (pág. 228).

Rokushaku Kama — *Okinawa*. Uma combinação Kama (FOICE, pág. 226)-BORDÃO (págs. MB273-274). Consulte *Armas Combinadas* (pág. 214).

Rokushakubo — *Okinawa*. Um BORDÃO (págs. MB273-274), afunilado nas extremidades.

SABRE (pág. MB273) — *Europa*. Uma espada leve de uma mão, para corte e estocada, construída para esgrima.

SABRE DE ABORDAGEM (pág. MB273) — *Europa*. Uma espada curta favorita de marinheiros, piratas e *savateurs*. Seu punho substancial envolve a mão, dando RD 4. Isso é cumulativo com a RD da luva, mas o punho não tem espaço para acomodar luvas com RD 3+ (por exemplo, manoplas de aço).

SABRE DE CAVALARIA (pág. MB271) — *Europa*, EUA. Uma espada curva otimizada para uso com uma mão, a cavalo. Assemelha-se, de perfil, ao SABRE (pág. MB273) do esgrimista, mas é mais pesado e manejado mais como uma ESPADA LARGA (pág. MB271).

SABRE EUROPEU (págs. 226, 227) — *Inglaterra*. Uma ESPADA LARGA EM GDP (pág. MB271) de gume único com punho de copo.

SAI (págs. 227, 228, 231; ilustração, pág. 133) — *Okinawa*. Um cassetete de metal de três pontas com um longo espigão central e um par de pontas laterais curtas. Na maioria das vezes, ambas as pontas laterais apontam para frente, mas às vezes uma é invertida (sem efeito de jogo). Armas históricas tinham pontas *afiadas*, mas as improvisadas e modernas podiam ser cegas. Existem armas semelhantes em toda a Ásia; várias são anteriores ao sai.

SALVA-VIDAS (pág. 227) — *Inglaterra*. Gíria para um cassetete pequeno, geralmente com um cordão amarrado. Use as estatísticas listadas ao usá-lo em balanço segurando pela corda (o alvo “tradicional” são as pernas); caso contrário, trate como um CASSETETE (pág. MB271) de qualidade barata.

San Jie Gun — *China*. Veja BASTÃO COM TRÊS SEÇÕES (pág. 213).

Sang-Jyel Bong — *Coreia*. Um NUNCHAKU (pág. MB272).

SEGADEIRA (pág. MB274) — *Universal*. Uma *grande* foice, usada para colher grãos. Raramente uma arma propriamente dita — mas uma segadeira transformada em arma forma a base do *okusarigama* (pág. 222).

Segu — *Indonésia*. Um BASTÃO CURTO (pág. MB273) estreito de metal.

Sheng Biao — *China*. Veja DARDO E CORDA (pág. 216).

SHURIKEN (pág. 226, MB276; ilustração, pág. 84) — *Japão*. Uma classe inteira de armas metálicas de arremesso — pequenas o suficiente para serem escondidas em roupas ou cabelos — arremessadas com um movimento da mão ou pulso. Historicamente, elas eram tanto armas de samurai quanto “armas ninja”. A mais conhecida é a *estrela shuriken*, que têm formato de disco, cruz ou estrela, com bordas ou pontas afiadas. A maioria tem de três a nove pontas, sendo quatro ou oito o habitual. Alguns são em forma de S. Qualquer um pode ter buracos para emitir um som distinto durante o voo — como uma manobra psicológica, para sinalizar, ou apenas para se exibir. O *espinho shuriken* lembra agulhas. Afiado em uma extremidade, a outra extremidade pode ser romba, afiada ou ter uma cauda em forma de barbatana. Todos os shuriken usam as estatísticas da pág. MB276, mas altere o dano para GdP-2 por perfuração para o espinho shuriken. É possível arranhar com um shuriken na mão; veja a *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (págs. 226–230). Os ninjas cinematográficos às vezes fazem isso com shuriken segurados entre os dedos dos pés, o que requer uma qualidade equivalente à qualidade Chutes com Navalha da Capoeira (págs. 153–154) e usa regras idênticas.

Siangkam — *Indonésia*. Uma adaga de metal em forma de flecha usada em uma mão (geralmente uma em *cada* mão). Trate como uma FACA (pág. MB272) que só é capaz de realizar golpes de ponta.

SOCO INGLÊS (pág. MB271) — *Universal*. Uma arma presa ao punho que cobre os nós dos dedos. É tão provável que seja feita a partir de chifre, ferro, aço ou couro reforçado com chumbo, quanto de bronze. O usuário ignora a regra *Machucando-se* (pág. MB379) ao socar, e recebe um bônus de +1 no dano do soco, mas acaba sofrendo Mão fraca 3 (pág. MB150).

SODEGARAMI (pág. 230; ilustração, pág. 64) — *Japão*. Um bastão reforçado com metal com farpas ao longo de seu comprimento

e uma cabeça farpada que pode ser bifurcada ou em forma de T. O formato tem como objetivo prender roupas, e o ataque padrão com esta arma é a técnica Enganchar (págs. 73–74). O similar *sasumata* termina em uma bifurcação larga e romba, feita para envolver o tronco do oponente. Use as mesmas estatísticas, mas remova o ataque de GdP+2 por contusão. No entanto, o usuário pode empurrar (pág. MB372) um inimigo em pé usando a perícia Bastão, ou imobilizá-lo (pág. MB370) se ele estiver caído ou contra uma parede — ambos com Alcance 1, 2. O *sasumata moderno* não tem farpas; enganchar não causa nenhum dano.

TACAPE (pág. 226; ilustração, pág. 154) — *Universal*. Um porrete com uma cabeça de golpe alargada, como o knobkerrie (África).

Tachi — *Japão*. Trate esta espada de cavalaria como um SABRE DE CAVALARIA (pág. MB271) ou uma KATANA (págs. MB271, MB274), dependendo do tamanho. A principal diferença da katana é que ela fica pendurada, e não enfiada em uma faixa ou cinto.

Tanto — *Japão*. Um FACÃO (pág. MB272) com ponta de cinzel.

Tapado — *Filipinas*. Uma vara equivalente a um Jo (págs. 227, 230), usado com movimentos semelhantes ao Jojutsu (pág. 192).

Tekko — *Japão*, *Okinawa*. Esta variação do SOCO INGLÊS (pág. MB271) geralmente consiste em uma alça ou anéis para os dedos mindinho e polegares que sustentam a estrutura de metal.

TERÇADO (pág. MB273) — *França*. Esta espada de ataque de uma mão é rápida no ataque e na defesa, mas seu peso leve e curto alcance são sérios problemas. O ESPADIM ORNAMENTAL (pág. 229) é ainda mais leve e curto, mas pode se passar por acessório de moda.

TETSUBO (pág. 230; ilustração, pág. 61) — *Japão*. O nome significa “bastão de ferro”, mas na verdade é uma chave de *madeira* para duas mãos com uma tampa cravejada de ferro. Geralmente usado com uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112).

Timbe — *Okinawa*. Um ESCUDO (págs. MB273, MB287) leve estilo broquel usado para golpear e bloquear.

Tobiguchi — *Japão*. A versão transformada em arma de um gancho croque com lâmina curta. Trate como uma MACHADINHA (pág. MB271) incapaz de ser arremessada, mas capaz da técnica Enganchar (pág. 73–74).

Tomahawk — *Indígena Americano*. Uma MACHADINHA (págs. MB271, MB276), MACHADO PEQUENO (pág. 226), ou MACHADO PEQUENO DE ARREMESSO (pág. 226, 231), dependendo do tamanho e balanceamento. Geralmente ostenta um espigão na parte de trás (picareta); veja *Armas Combinadas* (pág. 214).

TONFA (pág. 226; ilustração, pág. 89) — *Okinawa*. Um BASTÃO CURTO (pág. MB273) com um cabo lateral, geralmente usado em pares. Segurados com uma Empunhadura Invertida (pág. 112) para ajudar ao aparar com Caratê e melhorar os socos, ou girado rapidamente para golpear como um porrete.

Tongkat — *Indonésia*. Um BORDÃO CURTO (pág. MB273).

Toya — *Indonésia*. Um BORDÃO (págs. MB273–274).

TRIDENTE (pág. 229) — *Roma Antiga*. Garfo de três dentes baseado em lança de pesca, usado com a REDE (pág. MB276) por gladiadores. Os dentes o tornam pesado (penalidade de -2 para acertar) e fácil de interceptar (bônus de +1 para o bloqueio ou aparar do alvo) e distribuir a força do impacto (divisor de armadura (0,5)), mas dificultam a evasão (penalidade de -1 para a esquiva do inimigo).

Tuja — *Okinawa*. Um pequeno tridente de pesca, usado com uma mão. Trate como um SAI (págs. 227, 228, 231) com um divisor de armadura (0,5).

Uchine — *Japão*. Uma flecha de arremesso. Trate como uma PLUMBATA (pág. 223).

URUMI (pág. 230; ilustração, pág. 218) — *Índia*. Uma espada de uma mão com lâmina longa e flexível, usada para chicotear o alvo. Danos por corte pressupõem que uma ou ambas as arestas sejam afiadas. Existem urumi cegos; estes só podem provocar dano por contusão. A fio da lâmina não afeta o custo ou o peso.

VARA DE ARREMESSO (pág. 231) — *Universal*. Qualquer vara pesada balanceada o suficiente para ser arremessada.

Vara de Esgrima — *Filipinas*. Uma vara, em geral de comprimento entre 62,5 e 87,5 cm, feita de ratã para treinamento, ou de uma madeira dura (como ébano) para a luta. Trate como um BORDÃO CURTO (pág. MB273).

Wakizashi — *Japão*. Esta ESPADA CURTA (pág. MB273) curva é a parceira tradicional da KATANA (págs. MB271, MB274).

Yagyuzue — *Japão*. Uma bengala feita com segmentos de bambu cuidadosamente ajustados em torno de uma haste de aço flangeada, tudo envolvido com papel machê, e depois envernizando. Isso produz uma bela arma oculta. Trate isso como um Jo (págs. 227, 230) com bônus de +1 no dano de GeB. Sua construção meticulosa confere qualidade cerimonial e superior. O custo — se disponível — é de \$100. Outras estatísticas não mudam.

Yari — *Japão*. Uma LANÇA (págs. MB273, MB276). Pode ter uma cabeça em formato de L para facilitar as técnicas Desarmar (pág. 73) e Enganchar (págs. 73–74); isso adiciona \$10 e 0,25 kg. Essas lanças não podem ser arremessadas.

Yarinagem — *Japão*. Uma AZAGAIA (págs. MB273, MB276).

Yawara — *Japão*. Uma vara curta segurada no punho com as pontas para fora, usada como arma de punho e alavanca. Custo e peso do SOCO INGLÊS (pág. MB271). Concede um bônus de +1 ao dano com a técnica Soco de Martelo (pág. 78) e de +1 aos testes dos acompanhamentos de pegadas e chaves de Judô (para ferir, evitar fuga, etc.). Os similares *dokko*, *kubotan* e *tenouchi* usam regras idênticas.

Yumi — *Japão*. Um ARCO (pág. MB275), na maioria das vezes um *dai-kyu* (pág. 216).

ZARABATANA (pág. MB275) — *Universal*. Um tubo longo e estreito que permite ao usuário lançar dardos impulsionados pelo sopra. Os projéteis são pequenos demais para serem eficazes contra animais de grande porte ou humanos se não estiverem envenenados. Também é útil para soprar pó no rosto do oponente.

Zweihänder — *Alemanha*. Uma ESPADA GRANDE EM GDP (pág. MB274) com um *ricasso* para facilitar uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112).

Craig: Não são tão legais.

Stan: Sim, “não são tão legais.”

Armas autênticas do Oriente.

– *South Park*, “Bons Momentos com Armas”

TABELA DE ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Cada arma de combate corpo a corpo na tabela abaixo aparece uma vez por perícia que pode ser usada para empunhá-la. Armas capazes de vários ataques diferentes recebem uma linha por ataque básico. Em todos os casos, “–” significa que a estatística não se aplica, “var.” significa que o valor varia e “espec.” indica que se aplicam regras especiais; veja as observações. Outros termos e notações são definidos em *Estatísticas de Uma Arma* (págs. MB267–271). Para referência rápida:

NT: O nível tecnológico em que a arma se tornou difundida no mundo real.

Arma: O nome da arma específica se for exclusiva de uma cultura específica, ou da *classe* de arma se for usada em muitos lugares (veja a entrada apropriada nas págs. 212–226).

Dano: O dano baseado na ST que a arma inflige. Armas que são ruins em penetrar armaduras têm um divisor de armadura de (0,5), que multiplica a RD por 2.

Alcance: O alcance da arma, em metros. “C” indica uma arma para combate corporal (veja pág. MB391). Uma arma com vários alcances (por exemplo, “1, 2”) pode atacar em qualquer um desses alcances — mas um asterisco (*) significa que mudar o alcance exige uma manobra Preparar.

Aparar: O modificador para aparar ao usar a arma com a perícia indicada. “E” significa que a arma é uma arma de esgrima (veja pág. MB404). “D” significa que é desbalanceada e não pode aparar no turno em que ataca. “Não” significa que *não pode* aparar!

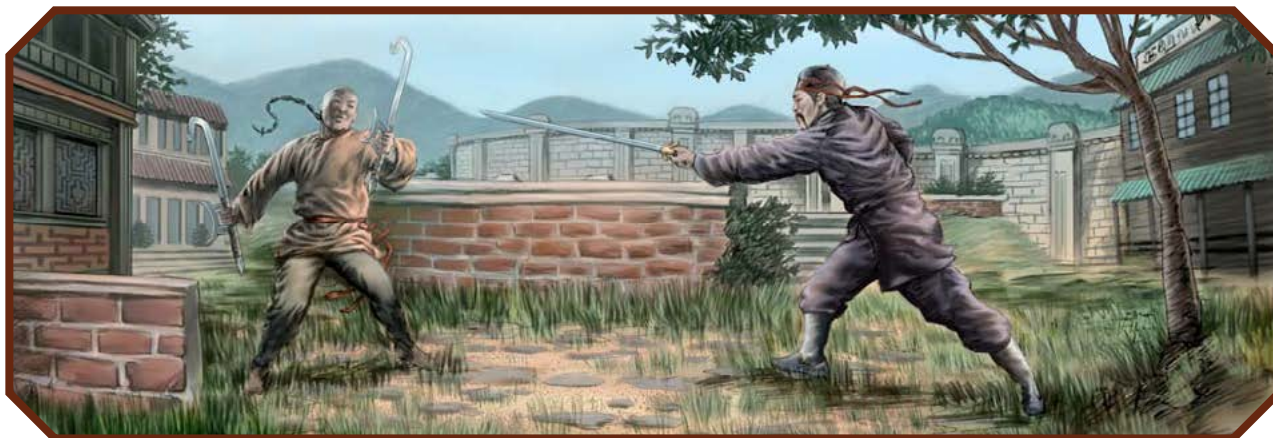
Custo: O preço de uma arma nova, em \$.

Peso: O peso da arma, em kg.

ST: O ST mínimo necessário para manejar a arma corretamente; portadores com ST mais baixa sofrem um redutor de -1 no NH por ponto de diferença de ST. A ST efetiva para fins de dano não pode exceder o triplo da ST listado. “†” significa que a arma exige o uso com as duas mãos; “‡” significa que a arma exige o uso com as duas mãos e fica *despreparada* após um ataque, a menos que você tenha pelo menos 1,5 vezes a ST listada.

Observações: Quaisquer observações especiais, incluindo as de rodapé no final da tabela.

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
MAÇA/MACHADO (DX-5, Maça/Machado de Duas Mãos-3, ou Mangual-4)								
0	Tacape	GeB+1 cont	1	0	\$20	1	8	
0	Maça Arredondada	GeB+2 cont	1	0D	\$35	2,5	12	[1]
0	Machado Pequeno	GeB+1 corte	1	0D	\$45	1,5	10	
0	Maça Arredondada Pequena	GeB+1 cont	1	0D	\$25	1,5	10	[1]
0	Machado Pequeno de Arremesso	GeB+1 corte	1	0D	\$50	1,5	10	[1]
1	Foice	GeB corte	1	0	\$40	1	8	
	ou	GeB perf	1	0D	–	–	8	[2]
	ou	GdP-2 corte	1	0D	–	–	8	Gancho. [3]
BRIGA, CARATÊ OU DX								
1	Myrmex	GdP cont	C	0	\$20	0,125	–	[4, 5]
2	Cestus	GdP cont	C	0	\$50	0,5	–	[4, 5]
3	Luva com Lâminas	GeB-2 corte	C	0	\$100	0,5	6	[4]
	ou	GdP perf	C	0	–	–	6	[4]
3	Leque de Combate	GdP cont	C	0	\$40	0,5	7	[4]
	ou	GdP-2 corte	C	0	–	–	6	-2 para acertar.
3	Espada com Gancho	GdP-1 corte	C	0	\$200	1,5	–	Soco c/ empunhadura. [4, 5]
3	Qian Kun Ri Yue Dao	GdP-1 corte	C	0	\$250	1,5	–	Soco c/ empunhadura. [4, 5]
3	Shuriken	GdP-2 corte	C	0	\$3	0,05	–	Usado como garra. [4]
3	Tonfa	GdP cont	C	0	\$40	0,75	–	Golpe com pomo. [4]
4	Sabre Europeu	GdP cont	C	0	\$550	1,5	–	Soco c/ empunhadura. [4, 5]
5	Mensurschläger	GdP cont	C	0	\$500	1,5	–	Soco c/ empunhadura. [4, 5]
6	Luva com Peso	GdP cont	C	0	\$30	0,25	–	[4, 5]



NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
----	------	------	---------	--------	-------	------	----	-------------

ESPADAS DE LÂMINA LARGA

(DX-5, Espadas Curtas-2, Espada de Duas Mãos-4, Espada de Energia-4, Rapieira-4, ou Sabre-4)

0	Jo	GeB cont	1	0	\$10	1	9	
	ou	GdP cont	1	0	–	–	9	
3	Bokken	GeB+1 cont	1	0	\$40	1,5	10	
	ou	GdP+1 cont	1	0	–	–	10	
3	Dao	GeB+2 corte	1	0D	\$700	2,5	11	
	ou	GdP perf	1	0D	–	–	11	
3	Estoque	GdP+2 perf	1	0	\$500	1,5	10	[6]
	ou	GeB+1 cont	1	0	–	–	10	
3	Espada com Gancho	GeB+1 cont	1	0	\$200	1,5	10	[5]
	ou	GdP+1 cont	1	0	–	–	10	
	ou	GdP-2 corte	1	0	–	–	10	Gancho. [3, 7]
3	Jian	GeB corte	1	0	\$700	1,5	10	
	ou	GdP+1 perf	1, 2	0	–	–	10	
3	Alfange Grande	GeB+2 corte	1	0D	\$625	2,25	11	
	ou	GdP-1 perf	1	0D	–	–	11	
3	Espada Longa	GeB+1 corte	1	0	\$700	2	10	
	ou	GdP+2 perf	1, 2	0	–	–	10	
4	Sabre Europeu	GeB+1 corte	1	0	\$550	1,5	10	[5]
	ou	GdP+1 perf	1	0	–	–	10	
4	Rapieira Afiada	GeB corte	1, 2	0	\$1.000	1,5	10	
	ou	GdP+1 perf	1, 2	0	–	–	10	
4	Katana Tardia	GeB+1 corte	1	0	\$550	1,5	10	
	ou	GdP+1 perf	1	0	–	–	10	
5	Mensurschläger	GeB+1 corte	1	0	\$500	1,5	10	[5]
	ou	GdP cont	1	0	–	–	10	

MANGUAL (DX-6, Maça/Machado-4, ou Mangual de Duas Mãos-3)

0	Bola Perdida	GeB cont	1	-2D	\$10	0,5	6	[1, 8]
0	Boleadeira	GeB+1 cont	1	-2D	\$20	1	7	[1, 8]
0	Salva-Vidas	GeB-1 cont	1	-2D	\$5	0,25	5	[8]
0	Cachecol com Peso	GeB cont	1	-2D	\$10	0,5	6	[8]

GARROTE (DX-4)

0	Cachecol com Peso	espec.	C	Não	\$10	0,5	–	[9]
---	-------------------	--------	---	-----	------	-----	---	-----

JITTE/SAI (DX-5, Adaga de Esgrima-4, Espadas Curtas-3, ou Espada de Energia-4)

3	Jutte	GeB cont	1	0	\$40	0,5	6	[10]
	ou	GdP cont	1	0	–	–	6	
3	Sai	GeB cont	1	0	\$60	0,75	7	[1, 10]
	ou	GdP perf	1	0	–	–	7	

JUDÔ, LUTA GRECO-ROMANA, SUMÔ, ou DX

3	Kakute	espec.	C	Não	\$10	0,05	–	+1 vs. desvencilhar.
---	--------	--------	---	-----	------	------	---	----------------------

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
FACA (DX-4, Adaga de Esgrima-3, Espadas Curtas-3, ou Espada de Energia-3)								
0	Bastão Menor	GeB-1 cont	C, 1	-1	\$10	0,25	5	
	ou	GdP cont	C	-1	–	–	5	
2	Katar	GeB-3 corte	C, 1	-1	\$50	0,5	6	[5, 6, 11]
	ou	GdP+1 perf	C	-1	–	–	6	
2	Kukri	GeB-1 corte	C, 1	0	\$50	0,75	7	
	ou	GdP-1 perf	C	0	–	–	7	
2	Faca Longa	GeB-1 corte	C, 1	0	\$120	0,75	7	
	ou	GdP perf	C, 1	0	–	–	7	
3	Balisong	GeB-3 corte	C, 1	-1	\$50	0,25	5	+ 1 Ocultamento.
	ou	GdP-1 perf	C	-1	–	–	5	
3	Rabo de Peixe	GdP+1 corte	C	0	\$75	0,75	5	[5, 7]
3	Círculo de Facas	GdP+1 corte	C	0	\$75	0,75	5	[5]
	ou	GdP-1 perf	C	0	–	–	5	
3	Adaga Rondel	GdP perf	C	-1	\$40	0,5	6	[6]
3	Círculo Cortante	GdP+1 corte	C	0	\$60	0,5	5	[5]
3	Estilete	GdP-1 perf	C	-1	\$20	0,125	5	[6]
4	Adaga de Esgrima	GeB-3 corte	C, 1	0	\$50	0,625	6	[5]
	ou	GdP perf	C	0	–	–	6	
5	Navalha	GdP-2 corte	C	Não	\$30	0,05	4	



KUSARI (DX-6, Chicote-3, Chicote Monofio-3, ou Mangual de Duas Mãos-4)

2	Dardo e Corda	GeB-1 cont	1-4	-2D	\$30	0,25	5†	[8, 12]
	ou	GdP-1 perf	1-4	-2D	–	–	5†	[8, 12]
3	Chicote de Corrente	GeB+(1-4) cont	1-4*	-2D	\$50/m.	1,5/m.	var.†	[8, 13]
3	Kusarigama	GeB+2 cont	1, 2*	-2D	\$80	2,25	10†	[8]
	ou	GeB+2 corte	1, 2*	-2D	–	–	11†	[8, 14]
3	Kusarijutte	GeB+2 cont	1, 2*	-2D	\$80	1,75	8†	[8]

ADAGA DE ESGRIMA (DX-5, Faca-4, Jitte/Sai-4, Rapieira-3, Sabre-3, ou Terçado-3)

3	Rabo de Peixe	GdP+1 corte	C	0E	\$75	0,75	5	[5, 7]
3	Jutte	GeB cont	1	0E	\$40	0,5	6	
	ou	GdP cont	1	0E	–	–	6	
3	Círculo de Facas	GdP+1 corte	C	0E	\$75	0,75	5	[5]
	ou	GdP-1 perf	C	0E	–	–	5	
3	Adaga Rondel	GdP perf	C	0E	\$40	0,5	6	[6]
3	Sai	GeB cont	1	0E	\$60	0,75	7	[1]
	ou	GdP perf	1	0E	–	–	7	
3	Círculo Cortante	GdP+1 corte	C	0E	\$60	0,5	5	[5]
3	Estilete	GdP-1 perf	C	0E	\$20	0,125	5	[6]
4	Adaga de Esgrima	GeB-3 corte	C, 1	0E	\$50	0,625	6	[5]
	ou	GdP perf	C, 1	0E	–	–	6	



NT Arma Dano Alcance Aparar Custo Peso ST Observações

ARMAS DE HASTE (DX-5, Bastão-4, Lança-4, ou Maça/Machado de Duas Mãos-4)

0	Eku	GeB+3 cont	1, 2*	0D	\$40	4	12‡	
3	Bisarma	GeB+3 corte	2, 3*	0D	\$125	4	11‡	
	ou	GdP+3 perf	1-3*	0D	—	—	11‡	
	ou	GdP-1 corte	1-3*	0D	—	—	11‡	Gancho. [3, 7]
3	Bisarma de Duelo	GeB+2 corte	1, 2*	0D	\$100	3	9‡	
	ou	GdP+3 perf	1, 2*	0	—	—	9‡	
	ou	GdP-1 corte	1, 2*	0D	—	—	9‡	Gancho. [3, 7]
3	Glaive de Duelo	GeB+2 corte	1, 2*	0D	\$80	3	9‡	
	ou	GdP+3 perf	1, 2*	0	—	—	9‡	
3	Alabarda de Duelo	GeB+4 corte	1, 2*	0D	\$120	5	12‡	
	ou	GeB+3 perf	1, 2*	0D	—	—	12‡	[2]
	ou	GdP+3 perf	1, 2*	0	—	—	11‡	
3	Acha de Armas de Duelo	GeB+3 corte	1, 2*	0D	\$100	4	11‡	
	ou	GeB+3 cont	1, 2*	0D	—	—	11‡	
3	Matadora de Cavalos Pesada	GeB+5 corte	2, 3*	0D	\$150	6	13‡	
	ou	GdP+3 perf	1-3*	0D	—	—	12‡	
3	Lajatang	GeB+2 corte	1, 2*	0D	\$100	3,5	10‡	
	ou	GdP+2 corte	1, 2*	0	—	—	10‡	
3	Matadora de Cavalos Leve	GeB+4 corte	1, 2*	0D	\$120	4	11‡	
	ou	GdP+3 perf	1, 2*	0D	—	—	11‡	
3	Pá de Monge	GeB+1 corte	1, 2*	0D	\$100	3	9‡	
	ou	GeB+2 cont	1, 2*	0D	—	—	9‡	
	ou	GdP+2 corte	1, 2*	0	—	—	9‡	

RAPIEIRA (DX-5, Adaga de Esgrima-3, Espadas de Lâmina Larga-4, Sabre-3, ou Terçado-3)

3	Jian	GeB corte	1	0E	\$700	1,5	10	
	ou	GdP+1 perf	1, 2	0E	—	—	10	
4	Rapieira Afiada	GeB corte	1, 2	0E	\$1.000	1,5	10	
	ou	GdP+1 perf	1, 2	0E	—	—	10	
4	Rapieira Leve	GdP+1 perf	1	0E	\$400	1	8	
4	Rapieira Leve Afiada	GeB-1 corte	1	0E	\$700	1,125	8	
	ou	GdP+1 perf	1	0E	—	—	8	

ESPADAS CURTAS (DX-5, Espada de Energia-3, Espadas de Lâmina Larga-2, Faca-4, Jitte/Sai-3, Sabre-4, Terçado-4, ou Tonfa-3)

0	Bastão Menor	GeB-1 cont	C, 1	-1	\$10	0,25	5	
	ou	GdP cont	C	-1	—	—	5	
2	Dusack	GeB cont	1	0	\$30	0,75	7	
	ou	GdP cont	1	0	—	—	7	
2	Alfange	GeB+1 corte	1	0	\$400	1,5	10	
	ou	GdP-2 perf	1	0	—	—	10	
2	Katar Grande	GeB-1 corte	1	0	\$400	1	8	[5, 6, 11]
	ou	GdP+1 perf	1	0	—	—	8	
2	Faca Longa	GeB-1 corte	1	0	\$120	0,75	7	
	ou	GdP perf	C, 1	0	—	—	7	
2	Alfange Pequeno	GeB corte	1	0	\$200	1	8	
	ou	GdP-2 perf	1	0	—	—	8	

TERÇADO (DX-5, Adaga de Esgrima-3, Espadas Curtas-4, Rapieira-3, ou Sabre-3)

4	Espadim Ornamental	GdP perf	C, 1	0E	\$300	1	2,5	
---	--------------------	----------	------	----	-------	---	-----	--

LANÇA (DX-5, Armas de Haste-4, ou Bastão-2)

1	Lança Pesada	GdP+4 perf	2, 3*	0D	\$90	3	11‡	[15]
1	Lança Curta	GdP+1 perf	1	0	\$30	1	6	[15]
2	Tridente	GdP+3(0,5) perf	1*	0D	\$80	2,5	11	-2 para acertar: [7, 16]
	duas mãos	GdP+4(0,5) perf	1, 2*	0	—	—	10‡	-2 para acertar: [7, 16]

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
----	------	------	---------	--------	-------	------	----	-------------

BASTÃO (DX-5, Armas de Haste-4, ou Lança-2)

0	Jo	GeB+1 cont	1	+2	\$10	1	6†	
	ou	GdP+1 cont	1	+2	—	—	6†	
0	Bastão Longo	GeB+2 cont	2, 3	+2	\$15	2,5	10†	
	ou	GdP+2 cont	2, 3	+2	—	—	10†	
3	Bisarma de Duelo	GeB+2 cont	1, 2	0D	\$100	3	9†	Haste contundente.
	ou	GdP+2 cont	1, 2	0	—	—	9†	Ponta romba.
3	Alabarda de Duelo	GeB+2 cont	1, 2	0D	\$120	5	12†	Haste contundente.
	ou	GdP+2 cont	1, 2	0	—	—	11†	Ponta romba.
3	Acha de Armas de Duelo	GeB+2 cont	1, 2	0D	\$100	4	11†	Haste contundente.
	ou	GdP+2 cont	1, 2	0	—	—	11†	Ponta romba.
3	Matadora de Cavalos Leve	GeB+2 cont	1, 2	0D	\$120	4	11†	Haste contundente.
	ou	GdP+2 cont	1, 2	0	—	—	11†	Ponta romba.
3	Qian Kun Ri Yue	GeB+1 corte	1	+2	\$250	1,5	7†	-1 para acertar: [5]
	ou	GdP+1 perf	1	+2	—	—	7†	-1 para acertar:
	ou	GdP corte	1	+2	—	—	7†	-1 para acertar: [17]
3	Sodegarami	GeB+2 cont	1, 2	0	\$100	2	7†	
	ou	GdP+2 cont	1, 2	0	—	—	7†	
	ou	GdP-1 corte	1, 2	0D	—	—	7†	Gancho. [3]

TONFA (DX-5 ou Espadas Curtas-3)

3	Tonfa	GeB cont	1	0	\$40	0,75	7	[11]
	ou	GdP cont	C, 1	0	—	—	7	

MAÇA/MACHADO DE DUAS MÃOS (DX-5, Armas de Haste-4, Maça/Machado-3, ou Mangual de Duas Mãos-4)

1	Gada	GeB+5 cont	1, 2*	0D	\$100	7,5	16‡	
	ou	GdP+2 cont	1*	0	—	—	15†	
2	Tetsubo	GeB+4 cont	1, 2*	0D	\$100	5	13‡	
	ou	GdP+2 cont	1, 2*	0	—	—	12†	

MANGUAL DE DUAS MÃOS (DX-6, Kusari-4, Maça/Machado de Duas Mãos-4, ou Mangual-3)

2	Bastão com Três Seções	GeB+3 cont	1-3	0D	\$60	2,5	11†	-1 para acertar: [8]
	ou	GeB+1 cont	1	0D	—	—	11†	-1 para acertar: [8, 17]

ESPADA DE DUAS MÃOS (DX-5, Espada de Energia-4, ou Espadas de Lâmina Larga-4)

0	Jo	GeB+1 cont	1	0	\$10	1	8†	
	ou	GdP+1 cont	1	0	—	—	8†	
2	Tetsubo	GeB+3 cont	1, 2	0D	\$100	5	13†	
	ou	GdP+2 cont	2	0	—	—	12†	
3	Bokken	GeB+2 cont	1	0	\$40	1,5	9†	
	ou	GdP+1 cont	1	0	—	—	9†	
3	Espada Longa	GeB+1 corte	1	0	\$700	2	9†	
	ou	GdP+3 perf	1, 2	0	—	—	9†	
4	Katana Tardia	GeB+2 corte	1	0	\$550	1,5	9†	
	ou	GdP+1 perf	1	0	—	—	9†	

CHICOTE (DX-5, Chicote Monofio-3, ou Kusari-3)

3	Urumi	GeB-1 cont	1-3	-2D	\$400	2	8	[12]
	ou	GeB-1(0,5) corte	1-3	-2D	—	—	8	[12]

Observações:

[1] Pode ser arremessado. Consulte a *Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância* (págs. 231-232).

[2] Pode ficar presa; veja *Picaretas* (pág. MB406).

[3] O gancho possibilita a técnica Enganchar (págs. 73-74), que também causa dano à vítima.

[4] Este ataque recebe o bônus de dano de Briga ou Caratê.

[5] Concede RD à mão (apenas). Um myrmex concede RD 1, um cestus concede RD 4, e uma luva com peso concede RD 2; todas são algum tipo de luva e são mutuamente exclusivas com outras luvas. Para outras armas, isso indica um cabo metálico que concede RD 4, cumulativo com a RD da luva — embora o punho seja muito apertado para acomodar manoplas metálicas. Rabos de peixe, espadas com gancho, katars, qian kun ri yue

dao e círculos ou rodas não envolvem a mão completamente; a RD se aplica apenas em um resultado de 1-3 em 1d.

[6] Reduza a penalidade por apontar contra frestas na armadura (pág. MB400) em -2.

[7] Pode golpear para desarmar (pág. MB401) sem a penalidade de -2 para acertar por usar uma arma que não seja de esgrima.

[8] Tentativas de *apapar* manguais e kusaris sofrem um redutor de -4; armas de esgrima (“E” em Aparar) são incapazes de *apapar*! As tentativas de *bloquear* tais armas sofrem um redutor de -2. Reduza pela metade essas penalidades para bola perdida, boleadeira, salva-vidas e cachecol com peso.

[9] Conta como um garrote de corda; veja *Garrote* (pág. MB406).



[10] Recebe um bônus de +2 para desarmar quando usada com a perícia Jitte/Sai; veja págs. MB204, MB401.

[11] Use Briga ou Caratê para aparar, se for melhor que aparar com a arma.

[12] Só pode chicotear o alvo para causar dano; nenhuma das regras especiais de chicote se aplica.

[13] Especifique o alcance máximo (1–4 metros) quando comprado. O dano é GeB, com +1 por metro de alcance máximo. Custo e peso são *por metro*. ST é 8, com +1 por metro.

[14] Ao balançar o kama na ponta da corrente, o kusarigama não pode desarmar ou envolver como um kusari normal (pág. MB405).

[15] Ponta larga e afiada concede um bônus de +1 ao dano do Corte com a Ponta (pág. 111).

[16] Alvo tem um modificador de -1 para Esquiva, +1 para Bloqueio ou Aparar.

[17] Use essas estatísticas ao usar ambas as extremidades para um Ataque com Duas Armas.

TABELA DE ARMAS MOTORAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Todos a terminologia e observações nesta tabela seguem as definições nas págs. MB268–271. Em resumo:

NT: O nível tecnológico em que a arma se tornou difundida no mundo real.

Arma: O nome da arma ou classe de arma; veja a entrada correspondente nas páginas 212–226.

Dano: O dano baseado na ST que a arma inflige.

Prec: Precisão, o bônus ao NH se você fizer uma manobra Apontar antes de atacar.

Distância: O número antes da barra é a Distância Relativa à Metade do Dano; dentro ou além desta distância, reduza o dano da arma pela metade. O número após a barra é a Distância Máxima. Essas distâncias são expressas como múltiplos da ST do usuário — ou *ST da arma*, no caso de bestas.

Peso: O peso da arma, em quilos. Se a arma tiver Tiros 1, este é o peso da arma *descarregada*, e o peso após a barra é o peso de um tiro. Se a arma tiver Tiros 2+, este é o peso da arma *carregada*, e o peso após a barra é o peso de uma carga completa.

CdT: Cadência de Tiro. O valor do CdT é 1 para todas essas armas (mas veja *Opções para o Ataque à Distância*, págs. 119–121).

Tiros: O número de tiros que a arma pode disparar antes de você precisar recarregar. “A” indica uma arma arremessada. O número entre parênteses é o número de manobras Preparar necessárias para recarregar a arma ou para preparar outra arma arremessada. Um “i” ao lado significa que o tempo listado é *por tiro*. Bestas usam regras especiais; veja págs. MB270, MB410.

Custo: O preço de uma arma nova, em \$.

ST: A ST mínimo necessário para usar a arma corretamente; portadores com ST mais baixa sofrem um redutor de -1 no NH por ponto de diferença de ST. “†” significa que a arma exige o uso com as duas mãos. Esta *não é* a ST usada para determinar a distância e o dano de uma besta; veja pág. MB270.

Magnit: Magnitude. A penalidade ao NH imposta quando você realiza uma manobra Avançar e Atacar (pág. MB365) ou usa Ocultamento para ocultar a arma.

Observações: Observações aplicáveis no final da tabela.

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Obs.
----	------	------	------	-----------	------	-----	-------	-------	----	--------	------

BOLEADEIRA (Sem predefinido) ou FUNDA (DX-6)

0	Bola Perdida	GeB cont	0	×6/×10	0,5	1	A(1)	\$10	6	-2	
---	--------------	----------	---	--------	-----	---	------	------	---	----	--

BESTA (DX-4)

2	Besta de Repetição	GdP+1 perf	1	×7/×15	5/0,3	1	10(3i)	\$500	7†	-5	[1, 2]
3	Besta Composta	GdP+5 perf	4	×25/×30	3,5/0,03	1	1(4)	\$950	8†	-6	[1]

ARMA DE ARREMESSO (MAÇA/MACHADO) (DX-4)

0	Maça Arredondada	GeB+2 cont	1	×0,5/×1	2,5	1	A(1)	\$35	12	-4	
0	Maça Arredondada Pequena	GeB+1 cont	1	×1/×1,5	1,5	1	A(1)	\$25	10	-3	
0	Machado Pequeno de Arremesso	GeB+1 corte	1	×1/×1,5	1,5	1	A(1)	\$50	10	-3	
2	Hungamunga Grande	GeB+2 corte	2	×1/×1,5	2	1	A(1)	\$60	11	-3	[3]

ARMA DE ARREMESSO (DARDO) (DX-4 ou Arremesso-2)

2	Plumbata	GdP perf	1	×2,5/×3,5	0,5	1	A(1)	\$20	6	-2	[4]
---	----------	----------	---	-----------	-----	---	------	------	---	----	-----

ARMA DE ARREMESSO (DISCO) (DX-4 ou Arremesso-2)

1	Disco de Arremesso	GdP+2 cont	2	×4/×6	1	1	A(1)	\$40	6	-3	
2	Chakram	GdP+1 corte	1	×4/×6	0,75	1	A(1)	\$50	6	-2	

ARMA DE ARREMESSO (FACA) (DX-4)

2	Hungamunga	GeB-1 corte	1	×0,8/×1,5	0,5	1	A(1)	\$40	6	-3	[3]
2	Facão de Arremesso	GdP perf	1	×1/×2	0,5	1	A(1)	\$40	6	-1	[3]
2	Faca Pequena de Arremesso	GdP-1 perf	1	×0,8/×1,5	0,25	1	A(1)	\$30	5	0	[3]
3	Sai	GdP perf	0	×0,8/×1,5	0,75	1	A(1)	\$60	7	-3	

ARMA DE ARREMESSO (VARA) (DX-4)

0	Bumerangue	GeB cont	2	×6/×10	0,5	1	A(1)	\$20	6	-2	
0	Vara de Arremesso	GeB-1 cont	1	×4/×8	0,5	1	A(1)	\$10	6	-2	

Observações:

[1] Um virote de besta custa \$2.

[2] Exige uma manobra Preparar no turno *imediatamente* antes de cada ataque, para acionar a alavanca. Se estiver usando a regra *Mau Funcionamento* (pág. MB279), Mauf. é 14.

[3] Não balanceado para combate corpo a corpo! Trate uma faca pequena de arremesso como uma faca, uma hungamunga ou um facão de arremesso como um facão, e uma hungamunga grande como um machado, mas com um redutor de -2 ao NH e, portanto, de -1 para Aparar (para facas, isso se acumula ao redutor habitual de -1 Aparar).

[4] *Plumbatas* (ou *pilos*, pág. 223) atingindo um escudo não metálico — deliberadamente (veja *Golpeando Escudos*, pág. 113) ou em razão de um bloqueio — gruda e deforma, penalizando a perícia Escudo: -1 para qualquer um, -2 se o peso total do projétil for pelo menos metade do peso do escudo, -4 se o peso total for igual ou superior ao peso do escudo. Remover cada dardo exige um uma manobra Preparar e um teste de ST com uma penalidade igual ao resultado da avaliação de dano.

Flechas Especiais

Praticantes de Kyujutsu (pág. 183) — e muitos outros arqueiros — estarão familiarizados com essas pontas de flecha especiais, bem como com pontas regulares e finas (pág. MB277):

Assobiadora: Tem uma ponta oca e estriada que assobia durante o voo. Usada para sinalizar ou para espantar animais. Algumas dessas pontas podem carregar uma pequena carga — geralmente um pano encharcado de óleo. Impõe um redutor de -1 à Prec e subtrai 5 de ambos os multiplicadores da Distância; por exemplo, $\times 15/\times 20$ se torna $\times 10/\times 15$. O dano torna-se *por contusão* com um divisor de armadura de (0,5). Sem efeito no custo ou no peso.

Estripadora: Converte o dano em *por corte*. Impõe um redutor de -1 à Prec e subtrai 5 de ambos os multiplicadores da Distância. Arrancá-la causa *metade* do dano sofrido ao penetrar. Sem efeito no custo ou no peso.

Farpada: Arrancar uma flecha farpada causa *metade* do dano sofrido ao penetrar. Sem efeito no custo ou no peso (a maioria das flechas de guerra são farpadas por padrão).

Folha: Converte o dano em *por corte*. Sem efeito em outras estatísticas.

Romba: Converte o dano *por contusão*. Usada para treinamento ou para caçar aves. Metade do custo, peso normal.

Virilha de Sapo: Tem uma ponta em forma de C, U ou Y afiada na parte interna da curva. Usada contra membros e para cortar cordas ou (em histórias heroicas) cordas de arcos. Converte o dano em *por corte*. Sem efeito em outras estatísticas.

EQUIPAMENTOS DE TREINO

Para algumas pessoas, “escola de artes marciais” evoca imagens de bonecos de madeira e *makiwara*, prateleiras de armas e paredes cobertas de símbolos yin-yang e fotos do fundador. Outros imaginam uma academia mal iluminada com sacos de pancada surrados, bancos de musculação e sacos de velocidade pendurados ao redor de um ringue ou jaula. Uma escola de artes marciais pode ser assim... ou um ginásio comum com piso de madeira repleto de tatames de luta... ou um buraco raso de terra... ou uma clareira na floresta!

Um ambiente de treinamento adequadamente projetado e com bons equipamentos ajuda os alunos a aperfeiçoarem suas habilidades. Ele Torna possíveis exercícios mais desafiadores e minimiza a probabilidade de consequências desagradáveis. O ambiente errado pode tornar a prática impossível (tente fazer movimentos acrobáticos de kung fu em uma sala pequena) ou *dolorosa* (como um piso de madeira no qual você vai cair centenas de vezes enquanto aperfeiçoa uma técnica).

Igualmente importante é como a escola o treina. Algumas escolas desaprovam o sparring, mas permitem que os alunos usem sacos e almofadas para praticar golpes. Outras vão além e enfatizam kata e os exercícios coreografados em dupla em vez de golpes com força total. Outras ainda incentivam os alunos a se baterem com equipamento mínimo — “Só sangrando no treino é que você evita sangrar no combate”. A maioria dos estilos artísticos evita contato e sparring, enquanto os estilos de combate empregam tais métodos extensiva ou exclusivamente; de toda forma, o equipamento deve auxiliar o treinamento.

Qualidade do Equipamento de Treino

Um saco de pancadas frágil ou um *muk yang jong* quebradiço logo se quebrará, enquanto espadas enferrujadas e cabos

de vassoura quebrados são, na melhor das hipóteses, armas de treino inseguras. Equipamentos de alta qualidade custam mais, mas são *melhores* em todos os sentidos. Em particular, um bom equipamento — ou uma boa variedade dele — concede um bônus em testes de habilidade para ensinar e aprender artes marciais, incluindo aqueles para *A Sequência do Treinamento* (pág. 147).

Os bônus para equipamentos de treinamento correspondem àqueles em *Modificadores de Equipamento* (pág. MB345), mas a qualidade *individual* do item (por exemplo, um saco de pancadas de qualidade superior) geralmente não é o que importa. Em vez disso, observe o custo total do equipamento — seja para comprar alguns equipamentos de alta qualidade, uma coleção eclética de parafernália excêntrica ou um monte de itens quase descartáveis. Quanto maior for o gasto em dinheiro, melhor será o bônus.

Abaixo estão algumas diretrizes. O Mestre deve ser flexível ao permitir substituições; nem todos os estilos treinam da mesma forma. Isto é especialmente verdadeiro em jogos históricos e cinematográficos. Geralmente, uma arma improvisada pode substituir uma arma real no treinamento, e artistas marciais desarmados *nunca* devem sofrer penalidades por equipamento ruins ou pela falta deles — o corpo humano e uma fonte de conhecimento marcial são tudo de que precisam!

Equipamentos Básicos (+0): Pelo menos \$500 por um espaço aberto modesto (por exemplo, uma sala com a mobília afastada) com um tatame ou outra superfície lisa; um saco de pancadas, *makiwara* ou boneco; bandagens e luvas — ou uma arma de treino e equipamento de proteção, para artes com armas; um espelho do tamanho de um homem; e roupas adequadas.

Equipamentos Bons (+1): Pelo menos \$2.500 em itens “básicos” melhores — por exemplo, um espaço maior; espelhos de parede a parede e do chão ao teto; ou sacos, *makiwara* ou bonecos adicionais — e qualquer um dos itens específicos nas páginas 233–234.

Equipamentos Superiores (+2): Pelo menos \$10.000 em itens “básicos”, além de máquinas que medem a pressão de golpe, uma jaula ou ringue regulamentar, e uma gama completa dos equipamentos nas páginas 233–234.

Melhores Equipamentos (+NT/2, mínimo +2): Uma instalação do tamanho de um edifício que custa pelo menos \$1 milhão — seja uma base secreta de comando, uma instalação olímpica de última geração, o Templo Shaolin ou uma sala de perigo de super-heróis. Até o NT6, o bônus não é superior ao +2 concedido pelos equipamentos “superiores”, mas *centenas* de alunos ao mesmo tempo podem se beneficiar dele.

Equipamentos bem feitos também duram mais. Aplique o modificador de qualidade a qualquer teste de HT feito para o *equipamento* durante o treinamento; consulte *Danos a Objetos* (pág. MB483).

ALVOS

Todo estilo de golpe usa algum tipo de alvo quando humanos não estão disponíveis (ou são permitidos) para esse propósito.

Saco de Pancada

Um saco cilíndrico de lona, vinil ou couro preenchido com trapos, serragem ou enchimento triturado — ou raramente, com areia, pequenas pedras ou outros itens exóticos. A maioria fica pendurada por uma corda ou corrente; alguns são autônomos e podem ser preenchidos com água. Todos são projetados para socos e os maiores também são bons para chutes. Socar um saco pode rasgar a pele, por isso é padrão usar bandagens ou luvas. Sacos pesados ajudam os lutadores a desenvolver potência nos golpes e a “fortalecer” as mãos, pés ou canelas (em geral golpeando sacos cada vez mais duros).

Sacos pesados normalmente variam em incrementos de 5 kg, desde o saco de 10 kg (um saco pequeno, adequado para socos) até 60 kg (um longo “saco banana” para chutes baixos na canela). Os tamanhos padrão são 40 kg e 50 kg. O custo é de \$2 por quilo, e inclui uma corrente de 1,5 kg para pendurar a bolsa. Os sacos autônomos custam \$3 por quilo, mas não exigem corrente ou viga suspensa.

Makiwara

Uma tábua envolta em lona, corda ou corda grossa — em ordem crescente de aspereza — usada para fortalecer as mãos e praticar golpes com força total. Alguns *makiwara* são pequenos e portáteis; outros são grandes e independentes ou possuem molas para montagem na parede. O custo varia de gratuito para modelos caseiros a \$50 ou mais para tábuas resistentes e com decoração atraente.

Muk Yang Jong

Um boneco de treinamento de madeira usado no Wing Chun e em outros estilos chineses. Consiste em um poste grosso colocado verticalmente sobre uma base, com dois “braços” e uma “perna” dobrada próxima ao solo. Os membros são montados de forma segura, mas solta, permitindo um contato forte sem ferimentos. \$650, 55 kg.

Almofadas

Alvos acolchoados usados por um parceiro para praticar golpes incluem:

Luvas de Foco: Almofadas pequenas em formato de luva para socos. Concede RD 2 às mãos contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano) e Mão Fraca 3. \$50, 1 kg (par).

Escudo: Um alvo grande e portátil para chutes e joelhadas. Concede RD 3 contra dano por contusão (RD 2 contra outros tipos de dano). \$50, 1 kg.

Almofadas Pesadas: Luvas maiores para socos e chutes. Concede RD 5 às mãos contra dano por contusão (RD 3 contra outros tipos de dano) e Mão Fraca 3. \$75, 2,5 kg (par).

Almofadas Corporais: Proteção na virilha e estômago que permite chutes e joelhadas no corpo. Concede RD 4 ao tronco contra dano por contusão (RD 2 contra outros tipos de dano). \$60, 4 kg.

ARMAS DE TREINO

As armas de treinamento são rombas (cegas, não afiadas), menos rígidas, acolchoadas e/ou feitas de materiais mais macios. As variedades incluem:

Acolchoada: Uma arma de madeira envolta em pano, espuma, etc. Tem 5% do custo e 100% do peso de uma arma boa. O dano se torna *por contusão*, com redutor de -2 para GdP, e de -4 para GeB.

Flexível: Uma arma apenas para estocadas, feita flexível, com uma ponta arredondada. Trate como uma romba (abaixo) que sofre um redutor de -2 no dano GdP. Use custos de qualidade *barata* para equipamentos esportivos NT6+. Avalie qualquer coisa antes como de qualidade boa. Exemplos clássicos são o terçado flexível e o espadim ornamental, conhecidos como épée (pág. 217) e florete (pág. 219), respectivamente.

Madeira: Uma versão de madeira *dura* de uma arma de metal. Tem de 5 a 10% do custo e 100% do peso de uma arma boa. O dano se torna *por contusão*, mas não é reduzido — tais armas são perfeitamente capazes de matar alguém ou quebrar seus ossos. O exemplo mais conhecido é o *bokken* (pág. 215): uma katana de madeira.

Romba: Uma arma de corte, ou de corte e estocada, que não está afiada, mas poderia estar. Trate como uma arma de qualidade boa para todos os fins, exceto para dano, que se torna *por contusão*.

Romba Pesada: Uma arma com sobrepeso — romba e incapaz de ter uma lâmina afiada, se for de lâmina — projetada para desenvolver os músculos usados para controlá-la. Comum historicamente, mas rara hoje em dia; os treinadores acreditam que compensar excessivamente o peso adicional ensina reflexos incorretos. Tem 20% do custo e 200% do peso de uma arma boa. O dano se torna *por contusão*, com um modificador de +1 para GeB, mas de -1 para GdP. Adicione +2 ao requisito de ST.

Ultraleve: Uma arma não metálica leve e flexível para competição — geralmente destinada a um alvo com armadura para permitir golpes com força total sem causar lesões. Tem 5% do custo e 60% do peso de uma arma boa. O dano se torna *por contusão* com um divisor de armadura de (0,5). O requisito de ST fica 1/3 do normal (arredondado para baixo). Um exemplo é o *shinai* japonês: uma “katana” de bordas retas feita de bambu dividido mantido junto com amarras de tecido.



Dardo e Corda

Armadura

Artistas marciais, especialmente praticantes de estilos armados, costumam usar proteção. Guerreiros históricos devem usar a armadura das págs. MB282–286. Os itens a seguir são equipamentos especializados para competição ou treinamento. Alguns equipamentos de segurança custam mais do que armaduras “reais” que fornecem maior RD. Isso ocorre porque eles foram criados para proteger *ambos* os participantes, e não simplesmente para proteger um deles de danos deliberados!

Caneleiras: Almofadas acolchoadas cobertas de couro, vinil ou tecido que protegem o joelho, a canela e a parte superior do pé, concedendo RD 2 às pernas e pés contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano), apenas pela frente, em um resultado de 1–3 em 1d. Também impõe ao usuário um redutor de -2 de dano em caneladas. \$40, 1 kg (par).

Almofadas rígidas de plástico aumentam a RD para 2 e não afetam o dano da canelada. \$20, 1,5 kg.

Capacete de Sparring: Usado por boxeadores e caratecas. Uma máscara de espuma confere RD 1 ao crânio e ao rosto contra dano por contusão. \$40, 0,5 kg.

Um capacete acolchoado coberto de couro aumenta a RD para 2 contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano). \$60, 1,5 kg.

Se estiver usando *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124), qualquer um dos capacetes evita que danos autoinfligidos atinjam o crânio.

Coquilha: Uma proteção de plástico que concede RD 2 à virilha contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano), apenas pela frente. Também concede um bônus de +2 em testes de nocaute para golpes na virilha. \$20, peso desp.

Kendô Do: Uma couraça de fibra de vidro, bambu laqueado ou plástico que concede RD 3 ao tronco (incluindo órgãos vitais), apenas de frente, em um resultado de 1–5 em 1d. \$100, 2 kg.

Kendô Kote: Luvas acolchoadas com palma aberta e proteção para os pulsos. Concede RD 2 às mãos contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano). Protege também o braço em um resultado de 1 em 1d. Impõe Mão Fraca 1 (pág. MB150). \$65, 0,5 kg (par).

Kendô Men: Um capacete com grelha de aço e proteção para o pescoço. Concede RD 3 ao rosto e pescoço, e RD 1 ao crânio, apenas de frente. \$150, 2,5 kg.

Kendô Tare: Um cinto de proteção que protege os quadris e a virilha pela frente. O protetor central geralmente é decorado com o nome do kendoka. Concede RD 1 à virilha, apenas pela frente. \$120, 1 kg.

Máscara de Esgriima: Máscara com grelha de metal, usada para esgrima esportiva com épée, florete ou sabre. Concede RD 2 ao crânio, olhos e rosto. \$50, 1,5 kg. Adicione \$50 se for isolada para pontuação elétrica.

Peitoral de Sparring: Proteção da parte superior do corpo para sparring de contato. A espuma concede RD1 ao tronco (incluindo órgãos vitais) contra dano por contusão, apenas pela frente. \$40, 1,25 kg.

Proteção de couro — obrigatória para lutas femininas de MMA — aumenta a RD para 2 contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano). \$60, 2 kg.

Protetor Bucal: Um protetor bucal de plástico moldado usado para proteger a mandíbula e os dentes. Concede um bônus de +1 em testes de nocaute para golpes no rosto ou na mandíbula, mas dificulta a fala (trate como Voz Irritante, pág. MB161). \$20, peso desp.

Protetores de Pés de Sparring: Protetores de espuma para a parte superior do pé. RD 2 contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano); só se aplica em um resultado de 1–3 em 1d se a parte inferior do pé também puder ser atingida. Também impõe um redutor de -2 ao dano do chute. \$30, 0,25 kg (par).

Traje de Treinamento Policial: Um traje de treino acolchoado com capacete com máscara metálica. Volumoso e restritivo (-3 DX, -1 Deslocamento), concede RD 5 ao crânio e ao rosto; RD 3 ao tronco e virilha contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano); e RD 2 aos braços, pernas, mãos, e pés contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano). Um traje básico sem proteção para as mãos ou cabeça custa \$500 e 3,5 kg; um traje completo custa \$2.000 e 7,5 kg.

LUVAS

Ao contrário da crença popular, artistas marciais usam luvas mais para se protegerem do que para a segurança de seus oponentes. Algumas luvas *reduzem* os danos causados por golpes, mas seu objetivo é principalmente evitar lesões nas mãos que impeçam a luta.

Luvas de Boxe

As luvas de boxe normais são semelhantes a luvas, envolvendo completamente os dedos e o polegar. Elas concedem RD 2 contra dano por contusão (RD 1 contra outros tipos de dano) e de -2 para dano do soco. O usuário fica com Mão Fraca 3 (pág. MB150) para todos os fins. \$40, 0,5 kg (par).

Luvas de Palma Aberta

Como as *Luvas de Boxe*, exceto que elas impõem apenas Mão Fraca 2 e sua RD não protege contra chaves de dedos, que podem atingir o polegar descoberto!

Luvas de Artes

Marciais Mistas

Estas luvas de palma aberta têm dedos separados e proteção fina em todos os lugares, exceto nos nós dos dedos. Elas permitem que o usuário agarre e golpeie, e não impõem Mão Fraca. Elas concedem RD 1 apenas contra lesões autoinfligidas; veja *Machucando-se* (pág. MB379). \$65, 0,25 kg (par).

Bandagens

Em competições, boxeadores e outros lutadores desarmados geralmente enfaixam as mãos antes de colocar as luvas. Isso protege as mãos, acolchoando os nós dos dedos e reforçando o pulso. Também absorve o suor, o que desgasta as bandagens baratas em vez das luvas caras. Alguns esportes usam apenas bandagens. Essas bandagens concedem +1 de RD apenas contra ferimentos autoinfligidos. Sozinhas, elas implicam em Mão Fraca 1. Usada sob luvas, o RD é cumulativo, mas apenas o *pior* nível de Mão Fraca se aplica. \$5, peso desp.

PESOS

Halteres e anilhas são ferramentas padrão para artistas marciais modernos que levam pesos. Guerreiros de épocas anteriores treinavam com pesos usando bastões de madeira pesada, pedras em varas e até sapatos com pesos. A ideia de que o treinamento com pesos é “novo” nas artes marciais está longe de ser verdade! Equipamentos de peso variam muito em custo. Equipamentos improvisados podem ser gratuitos ou quase isso; uma academia completa, com máquinas e/ou pesos revestidos de borracha fabricados de acordo com as determinações olímpicas, pode custar dezenas de milhares de dólares.

7

CAMPANHAS CINEMATOGRAFICAS VS. CAMPANHAS REALISTAS

Ao iniciar qualquer nova campanha, o Mestre deve escolher se deseja adotar uma postura “realista”, “cinematográfica” ou algum meio-termo. Esta é sem dúvida a decisão mais importante de todas num jogo que apresenta artes marciais — ofuscando até mesmo a escolha do gênero e do cenário — porque a lenda e a ficção das artes marciais são sobre guerreiros treinados em habilidades destinadas à violência. Onde há violência, há dor, ferimentos e morte... exceto quando o narrador foca, em vez disso, em ideais como os princípios, habilidades ou “coisas maneiras” dos heróis.

Pode ser difícil conciliar as diferenças.

Cada tipo de campanha tem seus pontos fortes e fracos e, claro, as preferências dos jogadores podem ser diferentes das do Mestre. Se os PdJs se comportarem como heróis de ação em um jogo realista, ou se forem todos piratas brutais e atiradores de elite em uma narrativa romântica de capa e espada do século 17, o resultado será uma pilha de cadáveres, seguida por uma campanha morta. O Mestre deve, portanto, envolver os jogadores na decisão e anotar as habilidades e regras que a campanha usará — e talvez mais importante, as que ela *não* usará.

A CAMPANHA REALISTA

O mundo real é o que conhecemos melhor, mas *não* é o que muitos jogadores pensam quando se fala em “artes marciais”. Ao contrário dos filmes e quadrinhos, artistas marciais realistas não podem confiar nos punhos para derrotar uma espada, muito menos uma sarivada de flechas — e mesmo o melhor arqueiro ou espadachim é apenas um alvo mal armado para alguém com uma arma de fogo. Exceto em uma exibição encenada, um verdadeiro artista marcial também não pode arrebentar uma porta com um único soco... ou atirar duas flechas ao mesmo tempo... ou usar a espada com os olhos vendados. Sem habilidades e opções de combate cinematográficas, tudo isso também é verdade no **GURPS** — embora o **GURPS** seja bastante indulgente, porque um jogo que pune os jogadores por não serem especialistas em combate não é divertido!

Existem dois elementos igualmente importantes em um jogo realista do **Artes Marciais**: personagens verossímeis e combate realista. Discutiremos isso com mais detalhes abaixo. Um bom Mestre avalia cuidadosamente ambas as

considerações em relação às expectativas do jogador antes de optar por realizar uma campanha realista.

Personagens Realistas

Em uma campanha realista, os PdJs devem ser construídos conforme discutido em *Artistas Marciais Realistas* (pág. 29): atributos limitados, apenas vantagens e desvantagens mundanas e sem habilidades cinematográficas. O Mestre define o nível de poder,

PdMs para Campanhas do Artes Marciais

Muito do que se discute em *Campanhas Cinematográficas vs. Campanhas Realistas* trata do que o Mestre permite que os PdJs façam. Isso é apenas metade da questão — os jogadores de PdJs artistas marciais ficarão entediados sem inimigos para lutar e mestres com quem aprender. Como os estilos de artes marciais têm o potencial de adicionar *muitas* perícias, técnicas e qualidades às fichas de personagem, os PdMs artistas marciais podem consumir muito tempo para serem projetados e interpretados; portanto, é aconselhável fazer uma “triagem” do elenco de apoio e ajustar os esforços matemáticos à importância relativa.

Bucha de Canhão: A Guarda Real, alunos de escolas rivais, membros de gangues... estes são PdMs cujo papel é atormentar os PdJs enquanto seu líder foge, trama, ou prepara uma emboscada elaborada. Ignore pontos de personagem e planilhas de personagem completas e não se preocupe em escrever estilos completos. Esses PdMs conhecem as perícias realistas de seu estilo (nunca as cinematográficas), usam técnicas padrão e não possuem qualidades além da Familiaridade com o Estilo. Além das perícias, tudo o que eles precisam é ST, DX, HT, PV, Velocidade Básica, Deslocamento Básico e dano para o ataque principal. Em combate, eles estão sujeitos à regra *Bucha de Canhão* (pág. MB417). Em um jogo realista, modifique isso para que os PdMs feridos fujam, finjam a morte ou se rendam em vez de desmaiar. A maioria das pessoas reais não quer morrer! Se os PdMs forem bandidos de baixo nível, considere usar *Lutadores Não Treinados* (pág. 113), independentemente do treinamento real.

PdMs com Nome: Incluem o líder de uma patrulha da Guarda, o aluno estrela de uma escola rival e o tenente do chefe. Eles podem ser apenas alvos de alto valor, mas sua inteligência, perícias sociais e assim por diante podem se tornar importantes, portanto, construa-os como personagens completos. Para economizar tempo, selecione um modelo do Capítulo 2 (ou em outro livro de **GURPS**) e faça algumas alterações. Ao adicionar um estilo, concentre-se nas perícias — mas selecione algumas técnicas “características”, uma ou duas Qualidades do Estilo, e talvez uma característica opcional para dar alguma profundidade ao PdM. Uma única perícia cinematográfica também é apropriada em um jogo cinematográfico. Se houver vários PdMs como este, diferencie-os dando-lhes estilos diferentes ou perícias e armas diferentes ensinadas pelo mesmo estilo. Em uma campanha realista, a *maioria* dos PdMs deveria ser assim, a menos que você queira enviar a mensagem “a vida é barata”. Até mesmo um psicopata corpulento é uma *pessoa*. Em qualquer tipo de jogo, os PdMs aliados também devem usar essas diretrizes.

Mestres: Os verdadeiros mestres são raros o suficiente para serem construídos com mais cuidado, como os PdJs. Eles devem ter todas as perícias de seu estilo, muitas de suas técnicas e várias Qualidades do Estilo (possivelmente incluindo qualidades personalizadas). A maioria também possui características opcionais; afinal, tais habilidades são opcionais porque algum mestre, em algum lugar, acredita que elas são importantes. Em uma campanha cinematográfica, adicione perícias e técnicas cinematográficas livremente. Observe que em um jogo realista, o *chefe* não precisa ser o *mestre*. Um senhor do crime ou um oficial inimigo pode estar no comando, mas um subordinado dedicado à luta — talvez o guarda do chefe ou um instrutor particular de esgrima — tem mais probabilidade de ser um mestre em artes marciais.

mas deve perceber que os indivíduos construídos com mais de 200 pontos serão notáveis, e não um Zé comum. Além disso, os PdJs não deveriam investir pontos de personagem em artes marciais preparadas para o combate que superem o que é realista para suas ocupações. As perícias em artes marciais deveriam preencher um dos papéis que desempenham na vida real:

Passatempo: A maioria dos alunos de artes marciais são amadores, estudando as artes marciais por curiosidade, sem intenção nem treinamento para entrar em combate. Raramente possuem mais do que alguns pontos nas perícias Arte e Esporte de Combate. Se eles estudam um estilo, esse estilo tem a lente “Defesa Pessoal” ou “Treinado por uma Fraude” (veja *Escolhendo um Estilo*, págs. 144–146). Eles não usam *nenhum* dos modelos do Capítulo 2; seus modelos ocupacionais são coisas como “Cozinheiro”, “Duque” e “Repórter”.

Perícias de Suporte: Este é o papel mais realista para o combate nas artes marciais eficazes. Pessoas em ocupações perigosas, se acharem que podem ter que lutar sem armas de combate à distância ou o apoio de aliados, muitas vezes estudam uma arte marcial para sobrevivência. Seu estilo normalmente tem a lente “Militar”, “Polícia” ou “Rua”. Para ter a menor chance contra inimigos mais bem armados ou em número superior, eles precisam investir muito tempo — potencialmente mais do que investem em suas perícias profissionais. Os modelos *Assassino*, *Combatente do Crime*, *Espião* e *Guerreiro* no Capítulo 2 refletem isso.

Carreira Especializada: Artistas marciais em tempo integral no mundo real geralmente são atletas (os modelos *Aluno*, *Competidor*, e *Instrutor*), ascetas (use o modelo *Monge*) ou de uma época ou lugar onde é possível ganhar a vida com habilidades em artes marciais (os modelos *Dublê*, *Duelista*, e *Estrela do Cinema*). A maioria está perfeitamente consciente de que, fora da sua especialização rara, as suas perícias são de valor limitado e não se comparam às armas e ao treino de soldados. As suas desvantagens mentais podem refletir tais preocupações; Pacifismo é razoável, e mesmo Covardia não está desalinhada para quem evita brigas reais.

Realismo do Combate

O realismo também trata de quão permissivo é o *cenário* quando punhos, espadas e flechas começam a voar. Obviamente, quase todas as regras de combate cinematográfico não estão alinhadas a um jogo realista; veja *Combate Cinematográfico* (págs. 125–133) para uma longa lista. Muitos Mestres também insistem em usar o *Combate Tático* (págs. MB384–392), para que a ação esteja em foco e não haja “adulteração” de movimento. “Realismo” significa coisas diferentes para pessoas diferentes.

Realismo Severo

Este tipo de campanha presta atenção a todos os detalhes letais. Ele foca no sangue e nos ossos quebrando e, como não permite que a surpreendente durabilidade do corpo humano atrapalhe uma boa mutilação, pode ser *mais* mortal do que a realidade. Um jogo assim usa todas as opções detalhadas do Capítulo 4 e do **Módulo Básico**: *Mudança de Posição com Armadura* (pág. MB395), *Posições*, *Pontos de Impacto*, e *Técnicas* (págs. 104–105), *Uma Questão de Centímetros* (pág. 110), *Limitando Esquivas* (pág. 123) e assim por diante. As regras que envolvem dor e mutilação são fundamentais; por exemplo, *Dentes* (pág. 115), *Dor no Combate Corporal* (págs. 117–118), *Segurar e Bater!* (pág. 118), *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124) e *Lesões Realista* (págs. 136–139). Opções que dão a palavra final sobre realismo ao Mestre — *Esforço Adicional em Combate* (pág. MB357), *Ataque com Duas Armas* (pág. MB417) e qualquer coisa rotulada como “Acrobática” — geralmente não estão disponíveis.

Pontos Fortes: Ideal para introduzir regras de artes marciais em uma campanha realista onde elas não apareciam anteriormente, porque os riscos vinculados ao seu uso minimizam as chances de jogadores transformarem repentinamente cada luta em uma exibição de artes marciais e mudarem o foco do jogo. Isto é especialmente verdadeiro se a campanha já tiver um tema de realismo detalhado: guerra de trincheiras, histórias de detetive hiper-realistas, etc. A abordagem detalhada atrai jogadores que consideram os RPGs mais como simulações do que como ferramentas de contar histórias.

Pontos Fracos: Muitos jogadores obtêm suas percepções das artes marciais em filmes e quadrinhos, e interpretam seus personagens de acordo. Em um jogo de realismo severo, esta é uma receita para PdJs mutilados ou mortos e jogadores infelizes. Usar todas as regras realistas significa muita matemática adicional para todos — especialmente para o Mestre — e retarda o combate à medida que as pessoas folheiam páginas para verificar todas as regras que se aplicam à situação. A violência realista é bastante perturbadora para algumas pessoas.

Realismo Moderado

Isso é o que a maioria dos jogadores vê como “realismo”. Pessoas podem morrer, e os caratecas são aconselhados a não apara espadas com as mãos, mas os heróis são resguardados dos piores destinos pela tendência inerente do jogo à sobrevivência do PdJ. Uma campanha de realismo moderado deve usar as regras de combate do **Módulo Básico**, além de qualquer uma das manobras e opções de combate realistas do Capítulo 4 que o Mestre goste — *Ataque Dedicado* (pág. 98), *Ataque Total (Longo)* (pág. 99), *Empunhadura Defensiva* (págs. 111–112) e assim por diante. Deve evitar regras opcionais que adicionem detalhes minuciosos (como *Uma Questão de Centímetros*) ou consequências dolorosas (como *Realismo Severo para Lutadores Desarmados*), mas pode adicionar uma ou duas regras opcionais para dar sabor.

Pontos Fortes: Tem a vantagem da familiaridade, pois utiliza regras que todos já conhecem, além de um punhado de novas opções que os jogadores podem ignorar sem prejudicar seus personagens. Os jogadores que sabem algo sobre artes marciais do mundo real podem mostrar seus conhecimentos. Provavelmente o melhor meio-termo para um Mestre que prefere contar histórias, com um grupo de jogadores ultrarrealistas.

Pontos Fracos: Ainda muito mortal para jogadores criados à base de filmes de ação e quadrinhos. Pode ser *pior* do que uma campanha de realismo severo neste aspecto, porque a tendência do sistema de errar em favor da sobrevivência do PdJ — explicitamente suprimida numa campanha de realismo severo — pode levar alguns jogadores a considerar que o jogo é cinematográfico e jogarem de acordo. Apenas se aproxima do realismo severo o suficiente para frustrar jogadores que gostam de simulações sangrentas.

Realismo Limítrofe

Este tipo de jogo permite qualquer coisa que não desafie ativamente a disposição dos jogadores de suspender a descrença — mesmo que não seja estritamente realista. O que importa é a *aparência* de realismo. Tal campanha segue as diretrizes do *Realismo Moderado*, exceto pelo fato de evitar todas as regras que acrescentam detalhes minuciosos ao combate e aos ferimentos, ao mesmo tempo que permite muitas opções de realismo discutível; por exemplo, *Comprando Sucesso* (pág. MB347), *Esforço Adicional em Combate* (pág. MB357), *Ataque com Duas Armas* (pág. MB417), *Ataque Acrobático* (pág. 100), *Movimento Acrobático* (págs. 101–103), *Arcos de Tiro Rápido* (págs. 119–120), e *Tiro Engenhoso* (pág. 121).

Casos Especiais de PdMs

Personagens do Mestre em geral devem estar sujeitos às mesmas regras que os PdJs. Apresentar desnecessariamente aos jogadores opções que *eles* não podem exercer — mas que os alter egos do Mestre podem — corrói as relações Mestre-jogador. No entanto, há situações em que é apropriado abrir exceções.

PdMs Cinematográficos em Jogos Realistas: Um mestre em artes marciais com habilidades cinematográficas oferece uma maneira prática de passar de uma campanha realista para uma híbrida ou cinematográfica. Muitas vezes ele é um professor, ajudando os PdJs a desenvolverem suas próprias habilidades cinematográficas. Em um jogo de conspiração ou horror — e até mesmo em alguns tipos de pulp e fantasia — um lutador com habilidades cinematográficas em artes marciais é um *oponente* adequado. Nesse caso, é crucial que o Mestre retrate as capacidades do vilão como misteriosas e perigosas — como magia negra — para que os jogadores sintam medo ou superioridade moral, não inveja.

PdMs Realistas em Jogos Cinematográficos: Em jogos onde os PdJs estão saltando pelas paredes e se balançando em candelabros, é tradicional que os PdMs “bucha de canhão” não tenham acesso a habilidades e opções de combate cinematográficas que os PdJs têm. Se a campanha tem conotações de horror ou foca em conflitos morais épicos — ambos presentes em muitos filmes de artes marciais — é fiel ao gênero que certos inimigos sejam perigosos porque várias regras realistas se aplicam ao combatê-los. Por exemplo, os cavaleiros sem rosto do senhor do mal podem não ter habilidades especiais e depender de armaduras para defesa... mas acertá-los com as mãos desprotegidas dói (*Realismo Severo para Lutadores Desarmados*, pág. 124) e eles lutam sujo, cortando membros e atacando áreas vitais (*Lesões Realistas*, págs. 136–139).

Pontos Fortes: Jogadores que gostam de interpretar heróis de ação podem fazê-lo gastando pontos de personagem para comprar sucessos ou queimar PF para esforço adicional. Os jogadores que preferem uma espada ou arma confiável e simples também podem ter isso — e os pontos que economizam evitando grandes investimentos em perícias chamativas, como Acrobacia, podem comprar perícias de combate que os tornam tão eficazes quanto seus companheiros de equipe exibicionistas. Um meio-termo justo, mas compare com *Pseudo-realismo* (pág. 240).

Pontos Fracos: Muito cinematográfico para alguns realistas obstinados, que perceberão viés pró-realismo suficiente no sistema de combate para querer mais. Quem gosta de jogos cinematográficos pode ficar frustrado com a “parede de vidro” entre eles e as regras opcionais *realmente* legais. PdJs poderosos e quase realistas podem fazer por meio da força bruta muito do que os cinematográficos podem fazer com habilidades especiais, anulando a necessidade de escolher uma campanha realista.

A CAMPANHA CINEMATOGRÁFICA

O mundo cinematográfico é o dos filmes e lendas de artes marciais. Em um jogo cinematográfico, os artistas marciais *conseguem* realizar o impossível — ou pelo menos o altamente improvável.

Assim como acontece com jogos realistas, tanto habilidades quanto regras de combate desempenham um papel crucial na formação da atmosfera geral, e o Mestre deve fazer escolhas que satisfaçam suas expectativas e as de seus jogadores. Abaixo estão algumas diretrizes específicas do **Artes Marciais** para complementar os conselhos gerais sobre campanhas cinematográficas nas págs. MB488–489.

Personagens Cinematográficos

PdJs (e PdMs) cinematográficos devem ter acesso a habilidades incríveis. Conforme observado em *Artistas Marciais Cinematográficos* (pág. 30), estas podem variar de algumas perícias cinematográficas, passando por atributos sobre-humanos e vantagens exóticas, até superpoderes completos — e talvez incluir todas essas coisas — dependendo dos planos do Mestre para a campanha. O nível mínimo de poder é de cerca de 200 pontos, simplesmente porque os PdJs precisam ser poder arcar com tais habilidades.

Ao contrário das campanhas realistas, campanhas cinematográficas não exigem que as habilidades estejam alinhadas com as ocupações. O cozinheiro da barraca de macarrão costuma ser mestre em picar mais do que vegetais, o duque arrogante pode ser um espadachim mortal, e o repórter educado pode ser um super-herói à noite. O que importa não é que as perícias de um herói sejam realistas — porque não serão — mas que sejam consistentes com as lendas sobre seu estilo de luta e com seu estilo *peessoal*.

Ainda assim, os modelos do Capítulo 2 podem ajudar os jogadores a criar muitos tipos de heróis encontrados na ficção de artes marciais — basta aplicar a lente “Cinematográfico”! Por exemplo, o ninja lendário usaria o modelo cinematográfico do *Assassino* ou *Espião*, enquanto um vigilante de filme de ação usaria o modelo cinematográfico do *Combatente do Crime*. Vários modelos fornecem uma lente de “Valentão” para o jogador que deseja que seu PdJ prospere em um ambiente cinematográfico *sem* movimentos chamativos — um arquétipo importante em muitas histórias de artes marciais.

Os heróis cinematográficos devem ter pelo menos algumas das perícias cinematográficas, técnicas e Qualidades do Estilo listadas para seu estilo no Capítulo 5, e provavelmente várias características opcionais. Isto torna as lentes de estilo em *Escolhendo um Estilo* (págs. 144–146) inadequadas, uma vez que excluem especificamente perícias e técnicas cinematográficas. Porém, “Defesa Pessoal” e “Treinado por uma Fraude” encontram um jeito de aparecer em histórias *descontraídas*... e valentões sem perícias cinematográficas geralmente têm lentes “Militar”, “Polícia” ou “Rua”.

Acima de tudo, um PdJ ou PdM cinematográfico precisa de um forte senso de seu lugar na campanha. Seja ele um tolo desajeitado com talento inexplorado, um assassino sombrio, um herói pulp de mandíbula quadrada ou um espadachim romântico, sua personalidade, ações, estilo de luta e equipamento devem pintar uma imagem única e vívida. Por exemplo, ninjas cinematográficos se vestem de preto e usam espadas, não armas de fogo; heróis pulp carregam armas de fogo, mas preferem os punhos; espadachins usam espadas e pistolas, mas vestem-se com rendas e evitam espereitas e brigas brutais.

Ação Alucinante

Campanhas cinematográficas devem ser rápidas e enfatizar a ação em detrimento dos detalhes. Quando os heróis estão pegando armas com as mãos e subindo em troncos de árvores, é irrelevante se é difícil é ficar de pé com armadura (você consegue fazer *acrobacias* com armadura!) ou se é possível dar um chute para Trás enquanto sentado (por cima do ombro, é claro!). Jogos cinematográficos devem, portanto, evitar as opções de alto detalhe recomendadas para campanhas realistas em *Realismo do Combate* (págs. 237–238) — particularmente aquelas sugeridas no *Realismo Severo*. Em vez disso, o Mestre deve usar as regras cinematográficas que achar adequadas ao gênero e ao cenário. Os detalhes

variam, dependendo de quão selvagem a campanha deve ser, mas todos os jogos cinematográficos podem se beneficiar de *Combates Mais Rápidos* (pág. 126).

Fenomenal

Este é o *Realismo Limítrofe* (págs. 237–238) em grande escala. O mundo é muito parecido com o nosso, mas os artistas marciais do cinema podem dobrar as regras, assim como os heróis das histórias pulp e filmes de ação de Hollywood. Em uma campanha fenomenal, todas as regras pouco realistas e cinematográficas listadas em *Combate Cinematográfico* (págs. 125–133) estão em vigor, exceto a *Luta Chambara* (págs. 128–130) e *Mais Regras Cinematográficas de Combate* (págs. 132–133). Isto permite acrobacias e esforço adicional em combate — e facilita ataques e defesas múltiplos — mas tudo fica no domínio do possível em condições absolutamente ideais (que raramente ocorrem na vida real!).

Pontos Fortes: Os jogadores que querem interpretar heróis de ação ficam satisfeitos. Os jogadores que acham isso um pouco descontraído também se satisfazem, porque *não* comprar Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre significa 20–45 pontos a mais para gastar em Arco ou Armas de Fogo — e eles podem explorar regras “meramente” quase realistas, como *Tiro Engenhoso* (pág. 121) para acertar o irritante ninja saltador. Como a maioria dos grupos de jogos tem preferências mistas, mas se inclinam mais para o lado cinematográfico, este pode ser o melhor meio-termo de todos.

*Sim, são marcas de luta
e, sim, eu não me importo.
Eu estou iluminado.*

– Narrador, *Clube da Luta*

Pontos Fracos: A presença de qualquer perícia cinematográfica acaba com a disposição dos jogadores de suspenderem suas descrenças. Enquanto isso, os jogadores que desejam heróis *wuxia* ou *chambara* podem zombar do fato de a campanha ser chamada de “cinematográfica”. Depois que o gênio das perícias cinematográficas sai da garrafa, não há como voltar atrás; alguns jogadores irão despejar pontos de personagem em tais características, produzindo PdJs desequilibrados e tornando o jogo mais cinematográfico do que o Mestre pretendia.

Épico

Campanhas épicas são o domínio dos filmes *wuxia* e *chambara*, que não permitem que as leis da física atrapalhem uma boa história. Todas as opções em *Combate Cinematográfico* são potencialmente apropriadas, exceto *Tempo de Bala* (pág. 133). O Mestre ainda deve evitar regras descontraídas — por exemplo, *Luta Indireta* (pág. 132) — em um jogo sério. No entanto, jogos épicos não fazem um esforço intencional para violar as leis naturais. O objetivo é permanecer fiel à lenda, o que muitas vezes exige que o mundo seja bastante realista para todos, exceto para os heróis e seus arqui-inimigos, para que suas habilidades pareçam adequadamente impressionantes.

Pontos Fortes: Chega mais próximo da lenda tradicional das artes marciais e lida com a ação muitas vezes exagerada dos filmes que sobrepõem habilidades lendárias em cenários modernos. Assim, é satisfatória até mesmo para o fã mais exigente da ficção de artes marciais. Para o resto de nós, é simplesmente divertida!

Pontos Fracos: Totalmente incompatível com um grupo que prefere jogos realistas. Campanhas épicas também não são extremas o suficiente para jogadores que desejam artistas marciais super-heróis e anime com capacidades de distorção da física não relacionadas às artes marciais tradicionais. A menos que o Mestre tenha dominado as regras, usar muitas opções cinematográficas pode tornar o jogo mais lento do que usar muitas opções detalhadas e realistas — mas *não* usar regras cinematográficas anula o propósito.

Exagerado

No topo da pirâmide cinematográfica estão campanhas que funcionam como anime ou histórias em quadrinhos, que — livres da necessidade de atores e cenários, e limitadas apenas pela imaginação dos artistas — *não são* restringidas pela física. Jogos desse tipo são totalmente ilimitados. Eles podem usar regras extremas como *Tempo de Bala* e “desativar” certas regras básicas. Por exemplo, o Mestre poderia ignorar os requisitos de ST para armas de combate corpo a corpo para permitir que guerreiros élficos empunhassem espadas grandes com uma mão; suspender *A Regra do 16* (pág. MB349) para que os mestres de Mãos Hipnóticas, Pontos de Pressão, etc., sejam invencíveis; ou ignorar os limites em *Aparando Armas Pesadas* e *Aparar Desarmado* (pág. MB376) para que mãos e facas possam aparar as mais pesadas armas com impunidade.

Pontos Fortes: Perfeita para fãs de anime, quadrinhos de super-heróis e filmes repletos de CGI. O Mestre pode simplesmente *ignorar* muitos regras que existem para tornar o combate realista, o que permite que o jogo corra mais rapidamente. A violência cartunesca pode tornar o gênero violento das artes marciais mais aceitável para jogadores mais sensíveis e mais adequado para jogadores mais jovens.

Pontos Fracos: Mesmo aqueles que amam filmes de ação podem descobrir que a física distorcida e a fraca semelhança com a realidade dificultam a identificação com seus personagens. Aqueles que preferem jogos realistas, mas estão dispostos a experimentar um jogo cinematográfico, podem não gostar do fato de PdJs realistas parecerem um alívio cômico. A falta de limites nas capacidades dos PdJs pode levar jogadores irresponsáveis a pressupor que também não há limites para o *comportamento*, e as coisas podem rapidamente ficar mais absurdas (ou mais ofensivas) do que o pretendido.

CAMPANHAS HÍBRIDAS

Alguns gêneros se prestam naturalmente a campanhas “híbridas” que misturam elementos cinematográficos e realistas. Um híbrido também pode resultar de um meio-termo entre jogador e Mestre em relação a gostos e expectativas. Existem várias maneiras de lidar com esses jogos.

O mais simples é enxergar o nível de realismo como uma escala móvel tendo *Realismo Severo* (pág. 237) em uma extremidade e *Exagerado* (acima) na outra. Nesta visão, as campanhas híbridas enquadram-se na área intermediária, onde o *Realismo Limítrofe* (págs. 237–238) se mistura com *Fenomenal* (acima). O conselho dado para esses estilos de campanha é tudo o que é necessário para executar esse tipo de híbrido. Isto é especialmente adequado para meios-termos simples e para dramatizações de eventos do mundo real (que são basicamente realistas, mas exigem alguma licença cinematográfica para envolver o público).

Uma abordagem mais complexa é tratar “realista” e “cinematográfico” como dois conjuntos distintos de blocos de construção para campanhas. A *maioria* das campanhas usa um conjunto ou outro — mas com cuidado, um bom Mestre pode combinar elementos de ambos. Abaixo estão dois exemplos; veja *A Campanha de Habilidades Secretas* (pág. 240) para um terceiro.

Habilidades Incríveis

Uma opção é incluir algumas das habilidades irrealistas em *Personagens Cinematográficos* (pág. 238) em um cenário que obedeça ao *Realismo do Combate* (págs. 237–238). Os usuários podem fazer o impossível, mas sem a proteção contra consequências realistas que acompanhariam suas capacidades em um mundo de jogo cinematográfico. Um carateca quebrador de pranchas pode conhecer até Golpe Poderoso... mas se o *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124) estiver valendo, ele deve aplicar um redutor de -2 à ST de sua mão inábil antes de multiplicá-la e corre o risco de quebrar sua mão se acertar um inimigo no crânio. Um artista marcial super-rápido pode ter Ataque Adicional ou até mesmo Padrão de Tempo Alterado... ao custo de Consumo Ampliado, Expectativa de Vida Reduzida, e Magro para refletir seu metabolismo acelerado.

Essa abordagem é adequada para cenários conspiratórios que parecem aparentemente realistas, mas onde os Mestres Secretos suprimem o conhecimento sobre alienígenas, Pé Grande, poderes psíquicos e assim por diante. Numa campanha

deste tipo, o soro de supersoldado ou os ensinamentos de Shangri-La poderão permitir aos humanos comuns realizar feitos surpreendentes num mundo implacavelmente insensível. Claro, nada diz que um artista marcial com habilidades misteriosas sabe como elas funcionam, quem quer dissecá-lo para entendê-lo, ou que *outros* segredos o universo guarda.

Outras possibilidades incluem fantasia “realista”, pós-apocalipse e jogos de super-heróis. Magia, radiação estranha, etc., podem dar origem a dons incomuns sem reforçar as fraquezas do corpo humano ou tornar menos doloroso socar o aço ou morder o chão. Um mestre cinematográfico pode ser capaz de tudo nos filmes de kung fu, mas uma joelhada na virilha ainda pode fazê-lo se soltar e um virote de besta no joelho ainda pode incapacitá-lo para o resto da vida.

Pontos Fortes: Excelente para os gêneros especializados mencionados acima e também uma maneira útil de introduzir artes marciais cinematográficas em um jogo existente sem ofuscar todo o resto. Se o nível de realismo de combate for severo, mas as habilidades forem no estilo exagerado, esse tipo de campanha pode

unificar um grupo de jogo dividido: os aficionados por realismo conseguem sangue, vísceras, e espadas e rifles personalizados com precisão, enquanto os fãs de cinema ganham poderes legais.

Pontos Fracos: Os limites de um cenário realista podem sair pela culatra se os jogadores usarem as habilidades especiais dos PdJs contra um mundo que não está preparado para elas. Se as habilidades cinematográficas continuarem a triunfar devido a ótimos resultados nos dados, os jogadores estarão sujeitos a esquecer os riscos de fracassar — o que pode levar à morte de PdJs quando a sorte finalmente acabar. Nem todo mundo se sente confortável com a ideia de forças sobrenaturais à espreita no mundo real.

Pseudo-realismo

Por outro lado, os PdJs podem ficar limitados com *Personagens Realistas* (págs. 236–237) em um mundo que opera de acordo com *Ação Alucinante* (págs. 238–239). Nesse caso, artistas marciais habilidosos podem fazer mais, não porque tenham perícias irrealistas, mas porque são bons em perícias realistas em um mundo onde o “realismo” é distorcido ou quebrado. Por exemplo, ser um especialista em Acrobacia permitiria esquivas e movimentos incríveis, e um nível suficientemente alto em Caratê permitiria muitos ataques com um Golpe Rápido... mas como ninguém conhece Salto Voador, Passos Leves ou Escalada do Lagarto, *esses* feitos não seriam possíveis.

Este tipo de campanha é mais adequado do que uma campanha puramente cinematográfica para simular filmes de ação modernos onde a violência é irrealista, mas as habilidades míticas das artes marciais são desconhecidas. As balas não machucam muito e as explosões são lentas o suficiente para se fugir delas, mas

A Campanha de Habilidades Secretas

Um tipo especial de campanha híbrida é aquela em que o cenário não é mais realista do que um cinematográfico, mas os heróis inicialmente têm pouco ou nenhum acesso a habilidades especiais. Não porque essas vantagens, habilidades e técnicas não existam, mas porque estão emergindo pela primeira vez, reaparecendo após séculos de negligência ou controladas por mestres que escolheram não se revelar ao mundo. Quaisquer que sejam as habilidades cinematográficas permitidas pelo Mestre, os PdJs devem descobrir a maioria ou todas elas durante o jogo. As possibilidades de aventura incluem investigar rumores e escritos antigos, buscar um mestre e lidar com a inveja dos rivais e o medo dos menos talentosos.

O Mestre poderia até desenvolver uma campanha de Habilidades Secretas lentamente e de forma artística a partir de uma campanha realista já estabelecida. Ele deve sondar sutilmente os jogadores com antecedência para garantir que eles estejam abertos a tal mudança, é claro. Elementos fantásticos apareceriam primeiro periféricamente, depois como habilidades especiais menores nas mãos dos inimigos e assim por diante. No final, os PdJs teriam capacidades totalmente fora dos seus conceitos originais.

Isso não é o mesmo que *Habilidades Incríveis* (acima). Ambos os tipos de jogos apresentam Mestres Secretos e poderes estranhos em um cenário que se parece com o nosso próprio mundo, mas os heróis de uma história de Habilidades Secretas *não estão* em um cenário realista; eles simplesmente não têm consciência do que é possível com um treinamento adequado ou que sua compreensão das leis do universo é incompleta. Um tema comum neste tipo de história é um em que os heróis experimentam um evento que deveria ter sido fatal — e teria sido, no mundo real — apenas para enganar a morte no último momento, fazendo algo que ele *pensava* ser impossível, ou despertar sob os cuidados de um antigo mestre ou de monges misteriosos que revelam a verdade.

Pontos Fortes: Em sintonia com grande parte da ficção tradicional de artes marciais e, portanto, com as expectativas dos jogadores sobre como os heróis cinematográficos iniciam suas carreiras. O Mestre pode introduzir habilidades e regras cinematográficas *gradualmente*, para que ele e os jogadores possam aprender em um ritmo razoável. O Mestre tem controle máximo das opções cinematográficas permitidas, o que ajuda a prevenir os piores abusos.

Pontos Fracos: Defensores dos jogos cinematográficos podem ficar ansiosos esperando que as coisas aconteçam. Se as verdades cinematográficas forem reveladas repentinamente em um jogo abertamente realista, os jogadores podem se ressentir da natureza de “propaganda enganosa” da campanha. Por outro lado, se o Mestre for franco em seus planos, os jogadores poderão procurar por pistas e mestres secretos a cada momento, e acumularão pontos de personagem para gastar com habilidades cinematográficas em vez de desenvolver seus personagens.

as artes marciais são apenas mais uma arma no arsenal, ao lado de grandes armas de fogo, explosivos e carros em alta velocidade. Campanhas inspiradas em peças de fantasias épicas (notavelmente filmes de “espada e sandália”) também podem funcionar desta forma. Todos os heróis têm dentes perfeitos e armaduras brilhantes, e nunca morrem devido a infecções nas feridas, mas tudo graças ao destino, ao valor, ou ao favor divino — e não a estranhas habilidades das artes marciais.

Pontos Fortes: No nível *Fenomenal* (pág. 239) de realismo de combate, este tipo de jogo compartilha os pontos fortes do *Realismo Limítrofe* (págs. 237–238); na verdade, muitos jogadores estão dispostos a aceitar o nível de realismo *Épico* (pág. 239), desde

que os *personagens* sejam verossímeis. Essa abordagem é útil para jogos cinematográficos onde as artes marciais existem, mas não deveriam ser o centro das atenções.

Pontos Fracos: Devotos da ficção histórica acharão decepcionante a falta de feridas infeccionadas, e do mau hálito. Os entusiastas do cinema podem não ver sentido em permitir formas chamativas de Avançar e Atacar sem técnicas cinematográficas para remover as penalidades, um grande número de Golpes Rápidos sem ter Treinado por um Mestre para compensar essas penalidades, e assim por diante. Assim, o pseudo-realismo pode dividir ainda mais um grupo dividido se o Mestre não for diplomático.

CENÁRIO DA CAMPANHA

Depois de determinar o nível de realismo da sua campanha do **Artes Marciais** — incluindo o seu nível de poder — o Mestre deve escolher o seu cenário. Esta decisão influencia os tipos de artistas marciais adequados como PdJs, os estilos que eles podem aprender e os tipos de aventuras que terão.

Nível Tecnológico

O Nível Tecnológico (veja págs. MB511–514) é um parâmetro crucial em qualquer cenário, mas *particularmente* importante numa campanha do **Artes Marciais**. A tecnologia — armas de fogo em particular — pode diminuir a importância das perícias em artes marciais ou torná-las completamente irrelevantes!

Quando você entra em uma briga, todo mundo reage de maneira diferente.

– Bruce Lee

No NT0–3, armas de fogo portáteis não existem — ou são tão fracas que não são mais ameaçadoras do que armas motoras. Armas corpo a corpo e armas de projéteis de baixa tecnologia decidem as batalhas, tornando as perícias em artes marciais *vitais* para os guerreiros. Habilidades cinematográficas podem tornar seus usuários supremos! Armaduras metálicas, especialmente em NT3, dificultam o combate desarmado... mas os estilos armados levam em consideração tanto usar quanto derrotar essas armaduras.

No NT4, as armas de fogo começam a dominar a guerra. Artistas marciais tornam-se menos relevantes; a guerra envolve mais poder de fogo concentrado do que habilidades individuais. A armadura permanece pesada, mas se torna menos comum à medida que as armas de fogo avançam e é rara *fora* do campo de batalha. As perícias em artes marciais continuam importantes quando a pólvora acaba, para missões onde as armas não são ideais (captura de prisioneiros, operações furtivas, etc.) e em conflitos civis.

No NT5–8 aparecem armas de fogo de repetição cada vez mais eficientes. Armaduras são raras, então lutadores desarmados e armas de combate corpo a corpo podem, em teoria, ser eficazes... mas as armas de fogo são *muitas vezes* mais letais. Para serem relevantes, os artistas marciais precisam investir muito mais pontos em suas perícias do que seus amigos e inimigos armados. No NT6, mesmo habilidades cinematográficas potentes são menos úteis do que uma arma automática e um ou dois pontos em Armas de Fogo.

No NT9+, a ultratecnologia *realista* torna as artes marciais pouco mais do que um nicho especializado. A tendência pode ser revertida em um universo de ópera espacial. Por exemplo, os combatentes podem usar proteções pessoais de energia que podem deter balas e feixes de armas pequenas, mas que têm pouco efeito em ataques de combate corpo a corpo relativamente lentos. Ou eles podem empunhar espadas de energia e serem capazes de aparaar disparos contra eles impunemente!

Outras Habilidades Fantásticas

Não há necessidade de limitar habilidades sobre-humanas aos poderes do chi e perícias e técnicas cinematográficas em um jogo do **Artes Marciais**. Os jogadores *esperam* magia na fantasia e psiquismo na ópera espacial. Independentemente do gênero, tais elementos combinam perfeitamente com os mitos associados a alguns estilos. O Mestre também deve considerar o papel de não-humanos e eventos sobrenaturais. Esses podem ser o foco da campanha ou elementos inexplicáveis à sua margem, mas ambos aparecem com destaque nas lendas das artes marciais. Para obter detalhes sobre o folclore e alegações notáveis em torno de artes específicas, consulte o Capítulo 5.

Época e Lugar

O lugar e a época de uma campanha determinam em grande parte as artes marciais disponíveis. Um estilo não existe até que seja fundado... e muitas vezes desaparece após seu apogeu. Por exemplo, os heróis não podem aprender Jeet Kune Do (págs. 171–172) na China do século XIX e terão dificuldade em encontrar treinamento em Combate Montado de Cavalaria (págs. 158–160) na América do século XX. Porém, essas considerações não precisam ser rígidas — um jogo ao redor do mundo pode incluir estilos de todos os lugares, uma campanha de viagem no tempo pode apresentar artes de qualquer período, e o cenário *Mundos Infinitos* *não* conhece limites!

GRÉCIA E ROMA CLÁSSICAS

A Grécia Clássica foi o lar de algumas das artes de luta verificáveis mais antigas do mundo. Aquelas descritas no **Artes Marciais** incluem Boxe da Grécia Antiga (pág. 153), Pancrácio (pág. 194) e Luta Livre (págs. 188–190). Trate a luta livre grega como Luta Livre de Submissão (pág. 189) — os estilos são muito semelhantes.

As artes marciais mais importantes da Roma antiga foram a Armadura (pág. 150) e a Armadura Equestre (pág. 150), desenvolvidas para as legiões. Roma tinha relativamente poucas artes desarmadas nativas. Gladiadores e legionários dedicados tendiam a adotar estilos gregos de luta com as mãos.

Um tema especialmente apropriado para a campanha Clássica é *O Competidor* (pág. 250), com os PdJs interpretando lutadores olímpicos, boxeadores e pancracionistas. Lutadores gregos como Mílon de Crotona (pág. 21) e Teógenes de Tasos (pág. 21) eram profissionais, lutando em tempo integral. Teógenes lutou tantas vezes que não teve tempo de ganhar seu sustento de outra maneira! Entre os eventos olímpicos, os atletas viajavam, disputando premiações em lutas regionais. As Olimpíadas eram o evento culminante da temporada. Gladiadores romanos também se encaixam bem nesse tema — mimados, massageados, alimentados e treinados para lutar. O chamado da arena seduziu homens e mulheres livres, até mesmo nobres, a empunhar o tridente e a rede.

Outro excelente tema é *A Guerra é um Inferno* (pág. 248). PdJs guerreiros podem ser membros de elite dos Companheiros de Alexandre, hoplitas espartanos ou legionários romanos. Os estilos gregos apropriados são Hoplomaquia (pág. 169) para hoplitas e Luta com Lança Heroica (pág. 198) para os primeiros guerreiros gregos do épico homérico. Armatura e Armatura Equestre são adequadas para as tropas romanas.

A Missão (pág. 247) é quase obrigatória para um jogo grego mítico. Os Deuses estão sempre enviando jovens heróis (às vezes semideuses) em missões que exigem muito combate com espada, lança e luta livre. Ao completar a missão, os heróis geralmente acabam no comando. Isso prepara o terreno para um jogo mítico de *A Guerra é um Inferno*, enquanto os heróis lutam para expandir — ou apenas para manter — seu reino.

CHINA HISTÓRICA

Nenhum lugar é mais famoso nas artes marciais do que a China. Na verdade, a influência da China é tão profunda que muitas pessoas associam o termo “artes marciais” exclusivamente às artes asiáticas — e por vezes especificamente às *chinesas*.

Primavera e Outono

O período conhecido como “Primavera e Outono” durou de 722 a 481 AEC. Foi durante esse período que viveram os *xia* (veja *Xia*, pág. 8). Os *xia* são uma campanha do **Artes Marciais** esperando para acontecer. Muitas lendas modernas das artes marciais se originam em contos dos *xia*.

Os *xia* enfrentam bandidos, burocratas corruptos, senhores da guerra malignos e a injustiça em geral. Numa campanha mágica, eles também enfrentam o sobrenatural. O tema *Justiça Vigilante* (pág. 249) é feito sob medida para eles — eles não são funcionários do governo, mas sim justiceiros com motivação própria, empenhados na justiça, não na lei! O período dos *xia* é bastante curto, mas não há razões para não estendê-lo. *Xias* posteriores poderiam enfrentar invasores mongóis, lutar contra os manchus e ficar lado a lado com monges Shaolin.

Praticamente qualquer estilo de kung fu é apropriado para os *xia*. Num jogo cinematográfico, *qualquer* estilo chinês funciona, por mais anacrônico que seja. O Wushu (págs. 206–207) cinematográfico é especialmente adequado. É um estilo do século 20, mas os atores dos filmes *wuxia* são frequentemente praticantes de Wushu.

Campanhas apresentando *xia* funcionam melhor se usarem o nível de realismo descrito em *Épico* (pág. 239) ou mesmo *Exagerado* (pág. 239), já que as lendas dos *xia* enfatizam habilidades muito além das restrições da realidade. Quase qualquer nível de poder pode funcionar se existirem habilidades cinematográficas — embora os jogadores familiarizados com o gênero possam ficar desapontados se o jogo não tiver aquela sensação de pessoas suspensas por cabos, espadachins invencíveis e magia, que aumentam o nível de poder. Mesmo em jogos que não possuem habilidades cinematográficas, os PdJs deveriam acreditar firmemente em tais coisas e esperar e respeitar o sobrenatural.

China Medieval

“China Medieval” descreve um longo período para um país enorme. Isto pode ser intimidante para aqueles que não estão familiarizados com a história chinesa, mas a pesquisa necessária vale o esforço — guerras frequentes, sociedades secretas, invasões e rebeliões fazem deste um momento de grandes aventuras! Muitos estilos de kung fu também alegam ter origem nesta era, então os PdJs podem interagir diretamente com os fundadores do estilo... ou *serem* eles, em um jogo de alta poder. Finalmente, o Templo Shaolin está no auge do seu poder durante esta época.

Qualquer estilo de kung fu caberia em um jogo ambientado na China medieval. Estilos com existência verificável durante os primeiros anos, como Kung Fu Shaolin (págs. 181–182), são apropriados ao longo de todo o período. Estilos posteriores, como Pak Hok (págs. 193–194) e Tai Chi Chuan (págs. 201–202), *alegam* ter origens anteriores e não estariam deslocados. Como sempre, Wushu (págs. 206–207) funciona bem em uma campanha cinematográfica graças à sua aparição em filmes modernos.

China Moderna

A China moderna é um terreno fértil para a aventuras — especialmente durante o final do século XIX e as primeiras décadas do século XX.

De 1899 a 1901, a Rebelião dos Boxers se alastrou. Esses eventos constituem um excelente cenário para confrontos entre as artes marciais e o poder de fogo moderno. Uma campanha poderia focar em ondas de artistas de kung fu empunhando espadas versus pequenos grupos de heróicos japoneses, americanos e europeus... ou em heróicos artistas marciais chineses reunindo seus irmãos contra os opressores coloniais!

Uma desvantagem deste tipo de campanha é que a Rebelião dos Boxers demonstrou quão ineficazes são as artes marciais contra armas e tropas disciplinadas. Isso ainda pode ser verdade em um jogo com habilidades cinematográficas — Mãos Hipnóticas e Golpe Poderoso não pararão balas. Heróis com valores de Esquiva irrealisticamente altos *podem* lidar com tiros rotineiramente, mas isso desequilibra o combate corpo a corpo. A Rebelião é um excelente pano de fundo para uma campanha de Habilidades Secretas (pág. 240): talvez os Boxers *tivessem* habilidades especiais, mas não mestres suficientes para derrotar os números e a tecnologia das potências coloniais.

Nas décadas que se seguiram à Rebelião dos Boxers e antes da Segunda Guerra Mundial, a China é uma terra caótica, com inimigos internos e externos. Estrangeiros e chineses podem aventurar-se lado a lado. Nas décadas de 1920 e 1930, senhores da guerra em conflito, refugiados russos brancos, aventureiros ocidentais, invasores japoneses e uma revolução comunista proporcionam uma mistura explosiva... tudo em uma terra rica em artes marciais. Muitos filmes de época se passam nesse período, incluindo a série *Era Uma Vez na China*, e *A Fúria do Dragão*, de Bruce Lee.

A unidade especial de polícia de William Fairbairn (págs. 23–24) em Xangai — constantemente envolvida em situações complicadas e brigas (armadas e desarmadas), e com um personagem pitoresco no comando — é um grande empregador para PdJs neste período. É também um bom cenário para uma campanha de alto realismo. O próprio Fairbairn sofreu ferimentos graves ao usar suas artes marciais contra encenqueiros!

Após a Segunda Guerra Mundial, a China Comunista suprimiu a associação de poderes sobre-humanos com as artes marciais. Contudo, os filmes chineses mantiveram os mitos

vivos. Muitas vezes, essas eram peças de época ambientadas na era *Xia* ou no Templo Shaolin. Embora muitos tenham sido feitos na pré-unificação de Hong Kong, épicos como *O Tigre e o Dragão* e *Herói* são mais recentes e altamente considerados *wuxia*. Os atores desses filmes praticam Wushu (págs. 206–207), que é a arte oficial da China, tornando-a adequada para artistas marciais chineses modernos, mesmo em um jogo cinematográfico. No entanto, ainda é possível treinar todas as outras formas de kung fu na China.

JAPÃO HISTÓRICO

O Japão tem uma rica história nas artes marciais. Tal como a China, é muitas vezes sinônimo de “artes marciais” no imaginário popular. Dois grupos de artistas marciais japoneses históricos — os samurais e os ninjas — são tema de uma grande proporção de lendas e ficção das artes marciais.

A “Era Samurai” e a Era Tokugawa

Os samurais foram fundamentais para as artes marciais japonesas desde cerca de 800 EC até serem abolidos como classe no século XIX. Junto com aspirantes de origem humilde, eles lutaram nos constantes conflitos que primeiro fragmentaram, e depois unificaram o Japão. Eles ganharam destaque quando o governo Yamato começou a depender de nobres locais para fornecer arqueiros montados e permaneceram importantes até cerca de 1600, quando o Japão foi unificado sob o Xogunato Tokugawa. Depois disso, as batalhas tornaram-se raras, mas as artes marciais não diminuíram em popularidade ou importância social.

Esse período inteiro está repleto de artes marciais. Os estilos armados prevalecem — enfrentar oponentes vestindo armaduras com as mãos nuas é imprudente se houver armas à mão! Os estilos apropriados incluem Bajutsu (pág. 151), Bojutsu (pág. 186), Iaijutsu (págs. 177–178), Kenjutsu (págs. 176–178), Kusarijutsu (pág. 182), Kusarigamajutsu (pág. 183), Kyujutsu (pág. 183), Naginatajutsu (págs. 192–193) e Sojutsu (págs. 198–200). Shurikenjutsu (págs. 197–198) também existe e se torna útil mais tarde no período, quando armaduras pesadas o suficiente para evitar o shuriken não são usadas rotineiramente. Um dos primeiros samurais seria um especialista no arco e o consideraria a arma central do combate. Mais tarde, os samurais enfatizariam a espada, a lança, e as armas de haste — mas o arco permanece em uso mesmo após o advento da arma de fogo. Em Okinawa, o principal estilo de arma é o Kobujutsu (págs. 178–179), embora os samurais do continente e aqueles educados na China também pratiquem estilos do exterior.

Os estilos desarmados incluem Aikijutsu (pág. 149) e Jujutsu (págs. 173–174). O Sumô (pág. 200) é principalmente um esporte... mas algumas fontes afirmam que senhores contrataram *sumotori* como guarda-costas, o que implica que o sumô ainda não havia perdido toda a utilidade no combate. O Te (págs. 154–155) é o estilo desarmado dominante em Okinawa, mas o contato frequente com a China torna os estilos de kung fu outra possibilidade.

Os ninjas participaram dos conflitos desta época. Personagens ninjas devem ser treinados em Taijutsu (págs. 203–204) e em alguns dos estilos de armas listados para samurais. Para mais informações sobre o assunto, veja *Ninja e Ninjutsu* (pág. 203).

A era Tokugawa marcou o fim do conflito contínuo. Com mais alunos e instrutores sobrevivendo para transmitir suas habilidades, o período viu uma explosão no número de *ryuha*.

Alguns detratores apontam que isso ocorreu em parte porque estilos *ineficazes* sobreviveram — estilos que em uma época anterior teriam matado seus proponentes em combate antes que pudessem transmitir sua arte. Por outro lado, Musashi Miyamoto (págs. 21–22) estava ativo nesta época e fundou o *Niten Ichi Ryu* (veja *Nito Ryu*, pág. 178)... e o fundador do Jojutsu (pág. 186) criou seu estilo após um encontro com Musashi. Ambos os estilos são bastante eficazes!

O que é certo é que um jogo ambientado nesta época apresentaria todos os estilos anteriores, além daqueles desenvolvidos durante os tempos de paz que se seguiram. Muitas dessas artes são adequadas a qualquer campanha japonesa ambientada antes da era moderna. Alguns existem até hoje, embora as formas *-dô* sejam mais comuns do que as formas *-jutsu*.

A maioria dos filmes e mangás japoneses que retratam esses períodos apresentam habilidades cinematográficas e extremo derramamento de sangue. Uma campanha inspirada nesta ficção seria um excelente híbrido (veja *Campanhas Híbridas*, págs. 239–241). Pode adotar regras realistas como *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (pág. 124) e *Lesões Realistas* (págs. 136–139) (*Desmembramento Extremo* em particular!), mas retratar a realidade conforme descrita para jogos com *Realismo Limitrofe* (págs. 237–238) ou mesmo *Épico* (pág. 239). Temas especialmente apropriados são *A Missão* (pág. 247) e *A Guerra é um Inferno* (pág. 248).

Interpretar personagens japoneses historicamente precisos pode ser um desafio para os não-japoneses. No entanto, animes como *Samurai Champloo* simplesmente transplantam atitudes modernas para a época para facilitar a história. O Mestre pode querer fazer o mesmo.

Japão Moderno

Após a Segunda Guerra Mundial, os ocupantes americanos inicialmente proibiram a maioria das artes marciais. A proibição não durou muito, no entanto. Os militares americanos muitas vezes treinavam com entusiasmo, e muitos fundaram dojos ao retornar aos EUA. A arte moderna mais famosa foi provavelmente o Caratê (págs. 154–157), introduzido no Japão antes da Segunda Guerra Mundial por instrutores de Okinawa.

Hoje, o Caratê (especialmente o Shotokan e o Kyokushin), o Aikidô (pág. 149) e o Taijutsu (págs. 203–204) são todos populares. Além disso, ainda existem formas *-dô* da maioria das artes de combate históricas e algumas escolas mantêm vivas tradições antigas. Os praticantes de Yabusame (pág. 184) demonstram sua arte nos feriados. A participação japonesa no Sumô (pág. 200) está diminuindo, mas o esporte ainda é muito popular — e um fluxo constante de lutadores estrangeiros competindo nos níveis mais altos mantém o interesse em alta. Esportes como Judô (págs. 172–173), Kendô (pág. 179) e Kyudô (pág. 184) são atividades comuns para adolescentes japoneses, embora participem pessoas de todas as idades.

No Japão do final do século 20 e início do século 21, as artes marciais mistas (pág. 194) estão se tornando mais populares. Existem várias “franquias” ou ligas concorrentes, e os lutadores frequentemente competem em várias delas. As lutas de MMA e kickboxing são grandes eventos televisivos, e os participantes são garotos propagandas de produtos e fazem aparições em programas de TV sem nenhuma relação com luta!

Uma campanha japonesa moderna pode ter qualquer nível de realismo e qualquer tema. A ficção japonesa recente vai do *Realismo Severo* (pág. 237) ao *Exagerado* (pág. 239). No entanto, o Japão moderno é relativamente seguro, tornando inadequada sobre os estilos a lente da “Rua” (pág. 145), e os cursos representados pela “Defesa Pessoal” (pág. 144) cada vez mais raros. Até mesmo a polícia de choque treina em estilos formais e tradicionais.

EUROPA PÓS-CLÁSSICA

Os desinformados muitas vezes consideram a Europa como o primo pobre do mundo das artes marciais — um retardatário que só desenvolveu verdadeiras “artes marciais” nos séculos XIX e XX. Na verdade, a Europa *sempre* teve estilos de artes marciais, ensinados por instrutores dedicados que transmitiram a sua arte de geração em geração. Poucas artes antigas sobreviveram porque, ao contrário da China e do Japão, a Europa não teve os longos períodos de paz durante os quais pudesse preservá-las. Os estilos europeus tiveram de se adaptar continuamente às mudanças do combate!

Europa Medieval

Os estilos de campo de batalha dominantes para uma campanha medieval europeia estão montados. O mais importante é Combate Montado de Cavalaria (págs. 158–160), variando conforme o período. O estilo detalhado como *Idade Média Arcaica* é adequado até o século XII — e os praticantes podem coexistir com a cavalaria bizantina treinada em Armatura Equestre (pág. 150). A variação *Alta Idade Média* é apropriada para os séculos XII a XIV. Já a *Idade Média Tardia* descreve a forma que acompanhou a adoção da armadura de placas pelos cavaleiros e se adequa ao final da Idade Média. No Além-mar, os inimigos muçulmanos dos Cruzados e aliados locais praticam Furusiyya (págs. 167–168). Finalmente, embora Bajutsu (pág. 151) seja japonês, tanto os cavaleiros cristãos quanto os islâmicos têm treinamento equivalente.



A pé, estilos usados tanto por nobres quanto por plebeus incluem Luta com Espada e Escudo (pág. 187) e o Jogo de Espada e Broquel (pág. 172). Este último é especialmente popular entre plebeus ricos, alunos e jovens urbanos de todos os tipos. A Luta com Adaga (pág. 185) é adequada tanto para alunos quanto para valentões que buscam vantagem em uma briga, bem como para soldados e cavaleiros habilidosos com sua arma secundária. A arte “suprema” do plebeu é o Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa (págs. 204–205). Seus expoentes treinam em uma ampla variedade de armas tanto para o campo de batalha quanto para o combate individual.

As artes marciais principalmente desarmadas também são amplamente utilizadas. A luta livre é um passatempo popular e a Luta Livre de Combate (págs. 188–189) é uma arte combativa séria. Os estilos de golpear incluem uma forma de Boxe sem Luvas (pág. 153) — mas neste período, a perícia Boxe está fora de moda. As lutas usam Briga, e os lutadores que se esquivam, aparam ou evitam ataques são vistos como covardes e fracos. O objetivo é golpear seu rival com socos antes que ele o pare! Artes de golpes complexas como o Pancrácio (pág. 194) estão praticamente perdidas graças ao declínio de um sistema estruturado de apoio a atletas profissionais, às denúncias cristãs de jogos de gladiadores e ao simples fato de que a luta livre é mais prática contra inimigos vestindo armaduras.

Muitos temas se adequam à essa época. A *Missão* (pág. 247) pode envolver esforços para recuperar as Terras Santas — ou o Santo Graal. A *Guerra é um Inferno* (pág. 248) é ideal para

qualquer uma das Cruzadas ou muitas guerras europeias. *Procurado!* (pág. 249) é obviamente perfeito para uma campanha inspirada em Robin Hood. *O Competidor* (pág. 250) funciona bem em épocas posteriores, com os PdJs como um grupo de cavaleiros errantes ou Mestres da Defesa itinerantes, lutando em torneios e exibindo suas habilidades.

Europa Renascentista

Ao contrário da crença comum, as armas de fogo não tornaram as armaduras obsoletas instantaneamente e, ao fazê-lo, inspiraram a substituição de armas pesadas que derrotam as armaduras por lâminas mais leves. Esse é um resumo aproximado de cerca de 400 anos de evolução, grande parte pós-Renascimento — isto é, todo o NT4. Armas de fogo, armaduras e luta com espadas coexistiram durante séculos. Os civis portavam armas de esgrima; os soldados usaram armas de fogo e armas de haste, e as armaduras ficaram mais pesadas em resposta. A rapieira era para as desavenças de rua e particulares; alabarda, lança e espada de duas mãos dominavam o corpo a corpo nos assuntos régios. Assim, muitas artes medievais europeias sobreviveram até o Renascimento.

A maioria dos civis e outros que buscam “defesa pessoal” ou artes de duelo estudarão esgrima em uma campanha na Renascença. A rapieira aparece desde cedo, com a Escola Italiana (págs. 164–165). Incentivadores do Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa (págs. 204–205), notadamente George Silver (pág. 22), ainda ensinam sua arte, mas estão perdendo terreno para a rapieira, mais moderna e popular.

No campo de batalha, os soldados empunham alabardas usando um estilo quase idêntico ao Luta com Matadora de Cavalos Chinesa (pág. 192), ou usam glaives e bisarmas com Luta com Glaive (pág. 192). Cavaleiros e infantaria com espadas de duas mãos treinam em Luta com Espada Longa (págs. 187–188). Soldados de infantaria, cavaleiros e civis aprendem Luta com Adaga (pág. 185) e Luta com Espada Curta (págs. 186–187). Do outro lado do Mediterrâneo, os mamelucos do Egito ainda praticam o Furusiyya (págs. 167–168) — e continuam a fazê-lo até serem derrotados por Napoleão em 1796!

As artes desarmadas permanecem praticamente inalteradas desde a Idade Média. O principal estilo combativo é a Luta Livre de Combate (págs. 188–189). As partidas brutais de Boxe sem Luvas (pág. 153) diante de multidões de apostadores continuam comuns tanto nas áreas urbanas quanto nas rurais. Os estilos armados normalmente incluem as perícias de agarrar, arremessar e de aplicar chaves necessárias para derrotar um adversário armado e muitas vezes com armadura.

Europa de Capa e Espada

A surgimento do estado e o desaparecimento do cavaleiro de armadura não provocaram um declínio nas artes marciais. Na verdade, eles inauguraram uma era de espadachins lendários — embora os mais famosos deles viveram em obras de ficção posteriores! As artes marciais adequadas para uma campanha pós-Renascença variam de acordo com o período escolhido, mas os estilos de esgrima são sem dúvida os mais importantes.

Numa campanha de capa e espada, tanto as armas quanto a armadura são *leves*. As rapieiras — e mais tarde, os terçados — são tanto um acessório de moda quanto um meio de violência pessoal. Armaduras são raras, exceto trajes ornamentados; mesmo no campo de batalha, apenas tropas especializadas como os couraceiros (cavalaria pesada equipada com espadas, couraças e capacetes) as usam.

Na guerra, as armas de fogo dominam, mas os conflitos com lâminas continuam. Os militares preferem espadas pesadas de corte e estocada em vez de armas de esgrima para esse propósito. Apesar da tão elogiada “primazia da ponta”, eles ainda preferem uma lâmina pesada o suficiente para atravessar capacetes, barretinas e

crânios durante a guerra — e substancial o suficiente para enfrentar baionetas e as armas exóticas de nativos hostis. Os oficiais aprendem a usar armas de esgrima para duelos, e espadas mais pesadas para batalha, e portam a arma apropriada para a situação. Um sabre de cavalaria seria decididamente deselegante na corte, enquanto um terçado não é ideal ao enfrentar couraceiros em sua direção.

Dois grupos deste período prestam-se especialmente bem ao jogo do **Artes Marciais**: os mosqueteiros e os piratas. Os Mosqueteiros são uma força de elite da infantaria montada que serve o rei da França. No início, eles usam a rapieira, a capa e a adaga de esgrima, mais do que sua arma homônima. Depois de 1720, eles preferem a o terçado, mas ainda preferem a lâmina à arma de fogo para resolver assuntos de honra. A Escola Italiana (págs. 164–165), a Escola Francesa de Transição (págs. 165–167) e o Terçado Francês (pág. 167) são estilos ideais para Mosqueteiros e seus rivais. La Verdadera Destreza (pág. 165) se encaixa em jogos centrados na Espanha — e em rivais de PdJs treinados por lá a serviço do Rei! O combate desarmado raramente aparece nos relatos da época, mas lutadores de origem humilde usando Boxe sem Luvas (pág. 153), Luta com Adaga (pág. 185) e possivelmente Savate (págs. 196–197) podem impedir que o jogo se torne muito centrado na espada.

Alguns piratas também lutam com espadas — especialmente os fictícios, como o Capitão Sangue (dos livros de Rafael Sabatini) e os heróis dos filmes de Errol Flynn. Eles não têm “habilidades do chi”, mas *apresentam* aptidão além da dos homens normais. Piratas históricos provavelmente seriam de origem comum e teriam poucas oportunidades de aprender esgrima. Os estilos apropriados para eles incluem Boxe sem Luvas, Luta com Adaga e Luta Livre de Combate (págs. 188–189). Os piratas se espalham por toda parte e podem encontrar escravos para proteger sua frota, adeptos da Capoeira (págs. 153–154), especialistas em Luta com Vara Africana (pág. 164), mamelucos desmontados usando Furusiyya (págs. 167–168), indonésios que praticam Pentjak Silat (págs. 195–196) e assim por diante. Numa campanha suficientemente cinematográfica (ou historicamente bem viajada), praticantes de todos estes estilos poderão encontrar o caminho até as Índicas Ocidentais!

A capa e espada quase *exige* um baixo nível de realismo e um tratamento altamente cinematográfico; veja *Realismo Limitrofe* (pág. 237–238) e *Épico* (pág. 239). No entanto, é perfeitamente válido conduzir um jogo extremamente realista ambientado neste período, especialmente um centrado em piratas ou em guerras europeias históricas. Quase qualquer tema pode funcionar: *Procurado!* (pág. 249) e *A Missão* (pág. 247) combinam com o caráter livre dos piratas. Uma campanha ao estilo Mosqueteiro funciona melhor com *A Guerra é um Inferno* (pág. 248) — ou mesmo *Justiça Vigilante* (pág. 249), no espírito da Pimpinela Escarlata.

FANTASIA

Os jogos de fantasia geralmente acontecem em ambientes pré-pólvora, onde armas de combate corpo a corpo e de projéteis dominam o combate. Esses cenários são ideais para artes marciais! Guerreiros que dependem de sua força para a guerra, para matar monstros e para buscar tesouros quase certamente desenvolverão estilos de luta avançados.

Dois estilos ficcionais adaptados para campanhas de fantasia aparecem no Capítulo 5: Punho da Morte (págs. 209–210) é exclusivamente para magos, enquanto Kung Fu do Homem-Dragão (págs. 208–209) pode conceder poderes “mágicos” a quase qualquer pessoa. Muitos estilos históricos também funcionam. A fantasia tradicional muitas vezes ocorre em um cenário fortemente influenciado pela Europa medieval, portanto artes medievais como o Combate Montado de Cavalaria (págs. 158–160) e Luta com Bordão (págs. 185–186) são apropriadas. Caçadores experientes devem dar uma olhada em Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa (págs.

204–205) — especialmente se o Mestre permitir a vantagem Mestre de Armas. Para guerreiros de fantasia desarmados, o Pancrácio (pág. 194) é uma escolha excelente. Num mundo de jogo inspirado na Ásia histórica, os muitos estilos asiáticos cujas origens remontam aos tempos antigos são igualmente úteis.

O Kalaripayit (págs. 175–176) e Pentjak Silat (págs. 195–196) são particularmente adequados para um jogo que apresenta magia. O primeiro tem mantras semelhantes a mágicas, enquanto os praticantes do segundo atribuem poderes mágicos ao *kris*. Se a magia for uma força real e ativa, então ela melhoraria significativamente qualquer uma das artes.

A maioria das campanhas de fantasia inclui o uso de magia, portanto, as habilidades cinematográficas das artes marciais provavelmente não representam uma grande ameaça ao equilíbrio do jogo — na verdade, elas podem realmente *fortalecê-lo*. Se os lutadores puderem usar Golpe Poderoso e Salto Voador, então seus jogadores terão menos probabilidade de se sentirem sobrecarregados por magos que podem voar e lançar bolas de fogo. Uma mistura de *alguns* feitos cinematográficos com regras de combate geralmente realistas também pode ser divertida; consulte *Campanhas Híbridas* (págs. 239–241). Qualquer tema pode funcionar — “fantasia” é uma categoria ampla — mas é claro que *A Missão* (pág. 247) é uma tradição consagrada pelo tempo.

Yrth

A terra de Yrth, detalhada no **GURPS Cataclismo**, é um excelente cenário para uma campanha do **Artes Marciais**. Qualquer estilo medieval europeu ou islâmico pode estar presente! Particularmente adequados são o Furusiyya (págs. 167–168), a variação Alta Idade Média do Combate Montado de Cavalaria (págs. 158–160), Luta com Espada Longa (págs. 187–188), Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa (págs. 204–205), Luta com Acha de Armas (págs. 183–185) e Luta com Bordão (págs. 185–186) — e Luta com Lança Viking (pág. 199), pelo menos nos Territórios dos Nômades.

Também há muito espaço para especializações regionais. As artes clássicas, notadamente o Boxe da Grécia Antiga (pág. 153) e o Pancrácio (pág. 194), podem ressurgir em combates nas arenas Megalanas. Em Araterre, estilos de esgrima como a Escola Italiana (págs. 164–165), La Verdadera Destreza (pág. 165) e a Escola Francesa de Transição (págs. 165–167) são adequados — embora com menos ênfase em lâminas mais leves e mais em espadas capazes de derrotar oponentes com armaduras. Sahud é provavelmente o lar de *muitas* artes asiáticas, incluindo a maioria dos estilos de kung fu e artes marciais japonesas; imigrantes de Okinawa podem até ter trazido o Te (págs. 154–155). Em qualquer uma dessas regiões, a presença de múltiplos estilos da Terra torna prováveis combinações incomuns. Sahud, em particular, é uma mistura confusa de culturas e, sem dúvida, o lar de uma variedade desconcertante de artes marciais de “fusão”.

Cataclismos posteriores poderiam trazer alunos e instrutores de estilos mais recentes para Yrth. Tenha em mente que Yrth é um lugar combativo. Estilos destinados ao preparo físico, exibição artística ou performances teatrais em um ambiente moderno dominado por armas de fogo, simplesmente não funcionarão tão bem quanto artes que empregam armas de combate corpo a corpo e ensinam técnicas úteis em combate.

Além de tudo isso, os não-humanos de Yrth certamente trouxeram *seus* estilos; veja *Smasha* (pág. 210) para um exemplo. E, claro, os sistemas humanos e não-humanos irão adaptar-se, misturar-se e intertreinar-se de formas estranhas, levando a variações inéditas na Terra. É improvável que uma campanha ambientada fora de Sahud se encaixe no estereótipo do “filme de kung fu”, mas os artistas marciais têm um papel a desempenhar em *qualquer* jogo de combate pesado — ou mesmo em um que inclua torneios e as intrigas cortesãs que os acompanham.

TEMPOS MODERNOS

Os jogos modernos estão entre os mais fáceis de conduzir. Os jogadores estão intimamente familiarizados com o cenário. As ideias de aventura não estão mais longe do que as notícias diárias. O melhor de tudo é que essas campanhas podem tirar proveito de uma variedade *incrivelmente* ampla de artes marciais.

Por um lado, *muitas* das artes tradicionais descritas em *Estilos Históricos e Modernos* (págs. 148–207) existem no mundo moderno. Estilos anteriormente disponíveis apenas em locais remotos ou para alunos selecionados se espalharam pelo mundo; normalmente, o único requisito para treinamento é uma mensalidade. Da mesma forma, recreacionistas restauraram muitos estilos “perdidos” usando os manuais originais, tornando possível estudar Luta com Espada Longa (págs. 187–188), a Esgrima histórica (págs. 164–167) e assim por diante. A internet dá a qualquer pessoa com acesso a um computador a capacidade de ver reproduções de documentos históricos de valor inestimável que, de outra forma, estariam disponíveis apenas a alguns acadêmicos sortudos — e estes são frequentemente cópias digitais dos originais e não meramente texto.

Há também uma grande variedade de *novas* artes marciais para você escolher. Estilos como Aikidô (pág. 149), Jiu-jitsu Brasileiro (págs. 173–174), Jeet Kune Do (págs. 171–172), Kajukenbo (págs. 174–175), Caratê (págs. 154–157), Krav Magá (págs. 160–162), Sambo (págs. 162–163) e Tae Kwon Do (pág. 201), para citar apenas alguns, são criações do século XX, embora aleguem raízes mais antigas. As artes marciais mistas (pág. 194) são empolgantes, populares e uma invenção totalmente moderna — que deve muito aos espetáculos de lutas sem restrições transmitidos pela TV.

Algumas das lentes de estilo em *Escolhendo um Estilo* (págs. 144–146) são especialmente apropriadas em um jogo moderno. A lente “Polícia” é adequada para policiais, desde patrulheiros até a SWAT. “Defesa Pessoal” é comum para quem aprende técnicas rápidas e diretas para se proteger do crime. E “Treinado por uma Fraude” serve tanto para alunos do McDojo quanto para faixas pretas compradas em lojas.

O principal desafio em um jogo moderno é o “controle de armas de fogo”. Dezenas de pontos gastos em perícias em artes marciais podem se tornar irrelevantes em uma única rajada de tiros. A lei é outro obstáculo: exceto em um jogo cinematográfico, socos e chutes que podem incapacitar um inimigo podem levar você à prisão. Para mais informações sobre este tópico, consulte *Artes Marciais e a Lei* (págs. 26–27).

Muitos temas podem funcionar em uma campanha atual, mas o foco atual nas artes marciais como esportes torna *O Competidor* (pág. 250) especialmente adequado. *Servir e Proteger* (págs. 247–248) e *Justiça Vigilante* (pág. 249) são bons para jogos de filmes de ação. Qualquer nível de realismo é apropriado, mas como os jogadores nos jogos modernos muitas vezes esperam algo entre o *Realismo Severo* (pág. 237) e o *Realismo Moderado* (pág. 237), o Mestre deve introduzir elementos cinematográficos com cuidado.

PÓS-APOCALIPSE

A maioria das histórias pós-apocalípticas se passa após uma guerra nuclear, um desastre natural (impactos de asteroides e pragas são populares) ou uma força sobrenatural (geralmente zumbis) que devastou o mundo. A civilização entrou em colapso ou está rapidamente se desintegrando, e seus confortos — desde automóveis a munição produzida em massa — estão em falta. Em alguns cenários, pequenos grupos de sobreviventes esculpem vidas no rescaldo. Em outros, os senhores da guerra forjam impérios a partir das ruínas.

Este é um cenário ideal para um jogo do *Artes Marciais*, porque o Mestre pode injetar doses *limitadas* da tecnologia que torna

as campanhas modernas divertidas — armas de fogo estilosas, explosivos, etc. — em um mundo onde o combate corpo a corpo tem a mesma importância que tinha em um cenário pré-pólvora. Munições e peças sobressalentes para equipamentos de alta tecnologia são escassas... mas punhos, pés, paus e facas sempre funcionam. Qualquer arte adequada a um jogo moderno pode sobreviver. As lentes de estilo “Militar”, “Rua” e “Defesa Pessoal” (págs. 144–145) são úteis para simplificar as artes marciais para o combate. Se houver ameaças incomuns a serem enfrentadas, estilos completamente novos poderão surgir — imagine um construído em torno de armas e táticas eficazes contra zumbis!

O papel dos artistas marciais pode variar. Se o Mestre enfatizar “a força faz a lei”, então um império de bolso poderá crescer em torno de um mestre de artes marciais e seus discípulos leais — ou um senhor da guerra poderá empregar tais combatentes para treinar seu exército. Alternativamente, os artistas marciais podem se exilar voluntariamente, evitando o mundo destruído para se concentrar em sua arte. Os mestres eremitas são um tema comum da ficção das artes marciais. Mundos exagerados e cheios de mutantes são outro produto básico pós-apocalíptico e igualmente adequados para um jogo do *Artes Marciais*. Mutantes podem vagar pelos desertos hostis e armas ultratecnológicas podem andar de mãos dadas com o kung fu. “Poderes do Chi” podem até ser poderes *mutantes*!

A *Missão* (pág. 247) é o tema mais importante e normalmente envolve a busca por alguma tecnologia perdida que possa salvar o mundo. No entanto, *A Guerra é um Inferno* (pág. 248) funciona para soldados servindo a um senhor da guerra, e *O Competidor* (pág. 250) é adequado para um jogo centrado em esportes mortais de filmes B praticados nas ruínas da civilização. Qualquer nível de realismo é possível. Mutantes, ou bárbaros empunhando espadas lutando contra feiticeiros nas ruínas, clamam por *Épico* (pág. 239) ou *Exagerado* (pág. 239). Para os sobreviventes que sobrevivem em um mundo hostil, porém, o *Realismo Severo* (pág. 237) é ideal.

FICÇÃO CIENTÍFICA

A maioria dos cenários de ficção científica se enquadra em uma de duas categorias amplas: “ópera espacial” ou “ficção científica *hard*”.

Ópera Espacial

O gênero da ópera espacial às vezes é chamado de “espada e feixe” por uma razão: os guerreiros do futuro parecem depender tanto de uma lâmina confiável — seja ela uma espada de energia ou de matéria — quanto em armas de fogo ultratecnológicas. As histórias geralmente apresentam nativos de baixa tecnologia que têm suas próprias formas de esgrima para esses espadachins futuristas enfrentarem. Tudo isso é ideal para um jogo do *Artes Marciais*!

Se os artistas marciais usam espadas de energia, então eles provavelmente estudarão *Aparar Precognitivo* (pág. 61) para aparar feixes de energia. Isso coloca a esgrima e a pontaria em pé de igualdade. Esgrima com Espada de Energia (págs. 207–208) é feita sob medida para tais jogos. Com investimento suficiente em um Ataque Inato (págs. 42–44) alimentado por chi, um lutador cinematográfico pode rivalizar com armas e projéteis, mesmo à distância.

Alternativamente, os espadachins podem preferir lâminas tradicionais ou atualizações ultratecnológicas, como vibrolâminas e espadas monomoleculares. O exemplo mais conhecido disso aparece em *Duna*, de Frank Herbert, onde escudos de energia podem impedir golpes rápidos, mas não uma faca empurrada lentamente através da tela. Em tal cenário, a Luta com Adaga (pág. 185) e Luta Livre de Combate (págs. 188–189) — ou mesmo uma versão renomeada de Jujutsu (págs. 173–174) — seriam *obrigatórios* para um artista marcial sério.

Qualquer estilo de artes marciais pode funcionar em um jogo de ópera espacial. Quanto mais depender de armas passíveis de melhorias ultratecnológicas — os chicotes tornam-se chicotes *monofio*, as katanas tornam-se *vibrokatanas*, os bastões com três seções tornam-se bastões de choque flexíveis, etc. — melhor. As artes desarmadas também se adequam ao gênero, especialmente em jogos de capa e espada, onde heróis de duas mãos lutam contra monstros de olhos esbugalhados em qualquer condição possível.

Os temas de campanha para jogos de ópera espacial incluem *A Missão* (pág. 247), com os heróis procurando um esquivo mestre da espada de energia; *A Guerra é um Inferno* (pág. 248), para soldados que lutam a favor ou contra as legiões do Imperador Galáctico; e *Guerreiros da Noite* (págs. 249–250), para ninjas ultratecnológicos que usam habilidades cinematográficas contra alienígenas. O realismo é estritamente opcional. Qualquer uma das lentes em *Ação Alucinante* (págs. 238–239) é apropriada.

Ficção Científica Hard

Os jogos de ficção científica “hard” se passam em um futuro com pouca ou nenhuma “superciência”. Feixes, alienígenas com olhos esbugalhados, viagens mais rápidas que a luz, psiquismo, etc., são raros ou nem existem. As histórias geralmente acontecem inteiramente na Terra de um futuro próximo ou dentro do sistema solar.

Este tipo de campanha enfrenta os mesmos desafios de um jogo moderno — nomeadamente, a superioridade das armas

de fogo em relação ao combate muscular — sem o lado positivo da familiaridade do jogador com o mundo do jogo. Ainda assim, a ficção científica *hard* pode ser um bom lugar para as artes marciais. Na verdade, se a campanha se passasse no futuro da Terra, seria difícil justificar o desaparecimento das artes marciais quando elas já sobreviveram a *milênios* de mudanças tecnológicas!

Os estilos apropriados são os descritos para *Tempos Modernos* (pág. 246). Além disso, se a história das artes marciais servir de referência, novas necessidades inspirarão novos estilos. Por exemplo, se as pessoas vivem e lutam em baixa gravidade, inventarão artes de luta para o seu ambiente. Esta é a lógica por trás da Luta em Suspensão (pág. 209), que não requer superciência ou poderes do chi para ser eficaz.

Tal campanha ainda pode apresentar habilidades cinematográficas. Considere o conto de futuro próximo de William Gibson, *Neuromancer*, que inclui um ninja que parece possuir a perícia Lutar às Cegas. Implantes cibernéticos, biotecnologia e condicionamento físico e psicológico avançado podem fornecer explicações verossímeis.

Os níveis de realismo e os temas da campanha são os mesmos de *Tempos Modernos*. A ficção científica *hard* em geral favorece jogos realistas. O Mestre não deveria se sentir limitado por isso, entretanto.

TEMAS DE CAMPANHA

Depois de escolher um nível de realismo e cenário para sua campanha, o Mestre deve pensar um pouco sobre o tom da campanha. Qual é o seu ponto focal, se houver? Que tipos de papéis os PdJs desempenham? Resumindo, qual é o *tema*?

Algumas campanhas não têm um tema real. O Mestre cria o cenário, os jogadores geram seus personagens e então os heróis passam de aventura em aventura. Isso tende a dar à campanha uma sensação amorfa, a menos que o Mestre seja excepcionalmente habilidoso em pensar rapidamente ou os jogadores realmente queiram brigas sem sentido (o que *pode* ser divertido... por um tempo).

O grupo que acha que uma campanha deve ser como um romance (ou uma série) colaborativo, com algum tipo de enredo central, provavelmente preferirá algo mais focado. O Mestre pode escolher um tema baseado nos PdJs criados por seus jogadores ou selecioná-lo antecipadamente e restringir os tipos de personagens àqueles que se encaixam. Abaixo estão várias possibilidades.

A Missão

Os PdJs estão em uma missão. Eles podem estar buscando iluminação, rastreando um artefato perdido, procurando materiais raros necessários para armas de alta qualidade ou trabalhando em prol de um objetivo louvável. Objetivos apropriados incluem resgatar um prisioneiro, libertar um povo da escravidão, derrotar uma conspiração ou um inimigo e trazer paz à terra. Uma missão comum em filmes cafonas de kung fu é recuperar conhecimentos “perdidos” — normalmente uma cura milagrosa para uma doença, um tomo de toda a sabedoria ou segredos esquecidos das artes marciais.

A vantagem de uma campanha assim é que os PdJs têm uma desculpa para vagar por aí, investigando todos os mistérios. Ainda assim, o Mestre deve garantir *algum* tipo de progresso constante ou a busca parecerá interminável. Um amplo grupo de aventureiros que viaja amplamente pode encontrar artistas marciais de todo o mundo durante sua

missão. Alguns podem ser aliados; outros, inimigos. De qualquer forma, tais encontros permitem ao Mestre introduzir novos estilos de artes marciais para os viajantes aprenderem ou enfrentarem. Os inimigos podem ser adversários genuínos, mas os rivais pelo objeto da missão — dispostos a sabotar o progresso dos heróis para progredir — são igualmente adequados.

Guerra nas Estrelas retrata uma missão — os heróis procuram derrotar um império galáctico — e inclui um jovem aluno de artes marciais em busca de um mestre (veja *A Busca pelo Mestre*, pág. 248). *O Espadachim 2* é outro exemplo, cujo objetivo é impedir que um artista marcial louco por poder se torne completamente invencível. *Círculo de Ferro* trata de uma missão clássica: um artista marcial busca a verdade suprema, auxiliado por um guia enigmático!

Não negligencie uma missão em busca de *vingança*. Os PdJs podem procurar o inimigo que matou seu mestre, os traiu no passado ou de outra forma prejudicou eles e aos seus. As missões de vingança são comuns na ficção de artes marciais. *O Conde de Monte Cristo* é obviamente um clássico — mas existem muitos contos modernos excelentes, como *Kill Bill* e *Lady Snowblood: Vingança na Neve*.

Servir e Proteger

Os PdJs são agentes da lei, detetives particulares ou forças de segurança. Jogos históricos podem tê-los como policiais na Xangai dos anos 1920, na São Francisco do século 19... ou no Japão Tokugawa. Quanto mais recuamos, menos significativo é o papel das armas de fogo e maior é a importância das artes marciais. As campanhas modernas têm todas as suas desvantagens habituais: a presença de armas de fogo e a relativa escassez de situações em que as habilidades nas artes marciais façam a diferença. Mesmo na rua, Condução, Armas de Fogo, e perícias sociais são mais valiosas do que o treinamento em artes marciais — pelo menos em um jogo realista.

A Busca pelo Mestre

Em um jogo cinematográfico, os PdJs eventualmente desejarão aprender perícias cinematográficas... ou adquirir Treinado por um Mestre, Mestre de Armas, ou Arqueiro Heroico para *poder* aprender tais perícias. Em qualquer tipo de campanha, eles podem querer estudar um novo estilo. O Mestre do Jogo poderia simplesmente cobrar pontos e seguir em frente, mas a busca pelo Mestre — o único professor que pode transmitir o treinamento necessário — é um enredo antigo e honroso.

Isso poderia se tornar uma missão por vários motivos. O mais óbvio é que os alunos não têm mestre. Mesmo que o façam, ele pode não ser capaz de ensiná-los. Ele pode acreditar que eles não estão preparados para a próxima lição e enviá-los em uma missão, com a promessa de treinamento se tiverem sucesso. Ele pode perceber que lhes ensinou tudo o que sabe e orientá-los a procurar *seu* próprio mestre. Ele pode morrer de velhice... ou ser morto.

A busca em si deveria ser uma aventura — possivelmente longa, definitivamente perigosa. E uma vez que os heróis encontrem o Mestre, eles não precisam perceber isso imediatamente. A maioria dos jogadores espera os clichês dos filmes B: um velho sábio, tradicional em todos os sentidos, que sempre sabe o que os futuros alunos precisam (normalmente, o oposto do que eles *querem*). O Mestre não *precisa* ser nada disso.

O Mestre pode ser um menino. Ou uma mulher. Ou habilidoso, mas estúpido. Ou um bêbado. Ou *malévolo*. Ou ganancioso. (“Claro, vou te ensinar os Sete Golpes Secretos. Isso custará \$30.000, em ouro. Para cada um de vocês.”) Em um jogo cinematográfico, o Mestre pode ser um membro de outra raça, um espírito, ou até mesmo uma divindade. O Mestre pode não ser uma entidade única, mas um templo, vila ou *planeta* inteiro cheio de professores especiais.

A aventura não termina quando os alunos encontram o Mestre. O Mestre pode estabelecer tarefas para eles, e estas podem não parecer fazer muito sentido... podem até parecer malignas ou ilegais. Talvez sejam! Não existe nenhuma lei que diga que todos os mestres devem ser pessoas boas. Como os possíveis alunos reagem a isso é um desafio de interpretação.

Há também a questão do tempo necessário. A instrução pode levar anos (conforme *O Aprendizado das Técnicas Secretas das Artes Marciais*, pág. MB293) ou ser comprimida em alguns dias ou semanas (veja *A Sequência do Treinamento*, pág. 147). Em um jogo altamente cinematográfico, os aventureiros podem viajar para um vale escondido ou um mosteiro isolado onde os anos parecem passar, mas apenas algumas semanas se passam no mundo exterior.

Então, novamente, a busca pode não levar os alunos a uma pessoa. Os fundadores de estilos do mundo real apontaram os sonhos, a meditação e a observação de animais lutando como inspirações. A iluminação pode vir da própria busca em si, com os buscadores aprendendo com sua jornada — se sobreviverem! Cada obstáculo que eles ultrapassam pode ensinar uma lição importante. Essas coisas levam tanto tempo quanto aprender com um Mestre — talvez mais.

A busca funciona melhor em um cenário histórico onde os professores são raros e algumas escolas são proibidas. No mundo moderno, onde as escolas de artes marciais fazem propaganda, a busca geralmente faz parte de uma campanha cinematográfica. Procurar por “toque da morte” na internet não vai adiantar muito!

Ainda assim, uma busca é possível em um jogo realista em tempos modernos. O Mestre não precisa ter feito propaganda, nem ter telefone ou endereço fixo. Ele poderia ser um imigrante ilegal com ligações ao crime organizado. Os PdJs podem nem saber o nome dele. Ou o Mestre pode ser fácil de encontrar, mas temperamental, e a “busca” reside em convencê-lo a dar aulas. Situações como essa podem ser tão difíceis e mortais quanto qualquer jornada — especialmente se os PdJs precisarem ficar no lado errado da cidade ou em uma vila isolada em um país estrangeiro enquanto procuram pelo Mestre ou esperam que ele se decida.

Tornar as artes marciais centrais em um jogo policial moderno exige realismo de combate cinematográfico, mesmo que não existam *habilidades* cinematográficas. Os “filmes de amigos” apresentam regularmente artistas marciais — geralmente uma dupla estranha de detetives — que usam suas artes para aprimorar suas perícias de tiro ou que na verdade *preferem* mãos e pés em vez de armas de fogo. Esses policiais sacam suas armas somente depois de usar alguns chutes bem dados para derrubar o bandido e pouco antes de colocar as algemas! Séries de televisão como *Um Policial da Pesada* são inspiradores, assim como inúmeros filmes de Hollywood — o artista marcial homem da lei é um elemento básico dos filmes B.

A Guerra é um Inferno

Uma campanha de guerra é um excelente lugar para as artes marciais, obviamente. Os PdJs não precisam pertencer a um exército nacional — mercenários são comuns ao longo da história. Durante conflitos globais, como as Guerras Mundiais, os “aventureiros” à margem dos grandes teatros ou em teatros menores podem escolher um lado com base no ganho pessoal e não na lealdade nacional. Em lutas menores, mercenários quase sempre conseguem encontrar emprego.

A Segunda Guerra Mundial é um terreno especialmente fértil para um jogo do **Artes Marciais**. Os oficiais japoneses carregam espadas e têm treinamento em artes marciais na forma de Aikijutsu (pág. 149), Jujutsu (págs. 173–174), Kenjutsu (págs. 176–178) ou Kendô (pág. 179); seus subordinados praticam Jukenjutsu (pág. 199). Os comandos aliados aprendem o Treinamento Fairbairn de Combate Corporal (pág. 160). Guerrilheiros birmaneses, filipinos e indonésios lutam contra os japoneses com armas, paus e espadas. Muitos criadores de estilos do século XX viveram e lutaram na Segunda Guerra Mundial.

Em jogos modernos, as armas de fogo dominam a guerra. Por que largar seu rifle para socar e chutar se uma rajada de três tiros pode resolver a questão de maneira mais eficaz? As artes marciais ainda fazem parte da experiência militar — desde o treinamento básico para recrutas até artes avançadas reservadas para forças de operações especiais. Quanto mais de elite forem as tropas, mais oportunidades elas terão de aprender e usar artes marciais. Um “silenciador” não é perfeito, apenas torna a arma menos barulhenta... mas um homem furtivo e bem treinado com uma faca *pode* remover um sentinela sem fazer barulho — pelo menos em uma campanha cinematográfica!

Bons exemplos de ficção de artes marciais com tema de guerra são *Os Duelistas*, que narra um duelo privado durante a guerra, e *Os Três Mosqueteiros* (o romance e muitos filmes), que inclui intrigas, disputas privadas e um cerco. O livro *Legend* de David Gemmell apresenta um Mestre de Armas e outros artistas marciais extraordinários em guerra. *Os Sete Samurais* acompanha mercenários em uma pequena guerra privada.

Uma Experiência de Aprendizagem

Os PdJs podem ser alunos. Eles podem praticar em um dojo, kwoon, salle ou academia de boxe... ou pertencer a uma escola de gladiadores... ou treinar com um velho mestre enrugado em seu esconderijo remoto (ou em sua casa suburbana). Ou talvez sejam *eles* os instrutores. Seja qual for a situação, a campanha centra-se principalmente na formação e progresso dos *alunos*.

Este tipo de jogo funciona bem em ambientes onde a competição entre escolas ou dentro de uma mesma escola pode tornar-se violenta, ou onde as academias de artes marciais são centros de intriga política. Mesmo numa campanha moderna, podem ocorrer brigas de rua entre escolas. As rivalidades realistas são principalmente amigáveis; os rivais podem competir e sair juntos após o torneio para comemorar. Mas os cenários cinematográficos (e muitos históricos) apresentam relações mais violentas.

O Templo Shaolin é a escola de artes marciais mais famosa de todos os tempos. Dezenas, senão centenas, de filmes mostraram alunos treinando lá. Historicamente, o Templo foi um refúgio para rebeldes e andarilhos e foi finalmente destruído por um exército invasor. Isso catapultou os alunos sobreviventes para uma vida em fuga — uma situação desesperadora, mas uma premissa ideal para uma campanha cheia de aventuras.

Este tema muitas vezes se funde com outros. Se a escola ensina lutadores para competição, a campanha pode cruzar com o tema *O Competidor* (pág. 250). Se os acontecimentos forçam a academia para a clandestinidade, o jogo assumirá elementos de *Procurado!* (ao lado).

Karatê Kid: A Hora da Verdade ilustra bem esse tema: um adolescente intimidado em uma nova cidade se junta a um sábio mestre envelhecido. *The Paladin*, de C.J. Cherryh, é outro exemplo. Ele posteriormente, adiciona elementos de *A Guerra é um Inferno* (pág. 248) e *A Missão* (pág. 247), tudo na mesma história!

Justiça Vigilante

Os PdJs são justiceiros fora da lei — não meramente policiais indisciplinados. Eles podem estar em conluio com a polícia, tolerados por ela, ou ativamente caçados tanto por criminosos quanto por policiais. Se os vigilantes são procurados pelas autoridades, então uma identidade secreta é indispensável.

Personagens e estilos de artes marciais adequados dependem da localização da campanha, do período, e do nível de realismo. Em um jogo realista e moderno, as armas de fogo são mais úteis do que as artes marciais. Em cenários cinematográficos, porém, os vigilantes tendem a ser tão bons com os punhos quanto com as armas de fogo, e usam Jeet Kune Do (págs. 171–172), Taijutsu (págs. 203–204), etc., para derrotar bandidos. Modelos como *Combatente do Crime* (págs. 32–34), *Assassino* (pág. 32) e *Espião* (pág. 37) combinam bem com heróis fictícios. Embora implausível na vida real, até mesmo *Estrela do Cinema* (págs. 37–38) ou *Dublê* (págs. 34–35) poderiam funcionar para um vigilante com uma identidade secreta.

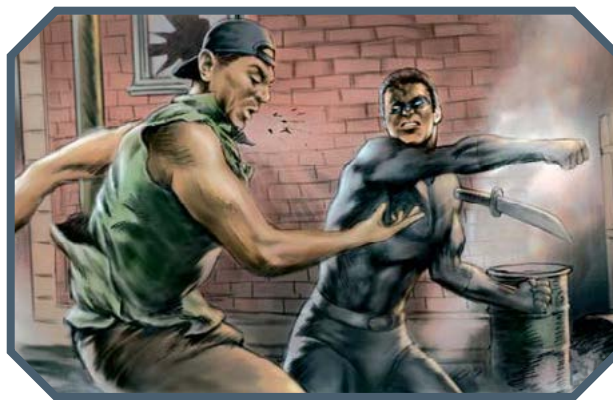
Sem investigação ou alguma outra forma de atividade, esse tipo de campanha se desfaz rapidamente em uma série de lutas contra o Vilão da Semana. Para manter o jogo interessante, o Mestre pode querer combinar este tema com outro. *A Missão* (pág. 247) funciona bem se os heróis estiverem caçando um inimigo de longa data ou um gênio do crime, enquanto ultrapassar demais os limites pode levar a uma campanha de *Procurado!* (a seguir).

Este tema é extremamente popular na ficção de artes marciais. A série de televisão *O Besouro Verde* é um exemplo perfeito, com vigilantes secretamente sancionados pela polícia e um aceno para a realidade. Já *Kung Fu* apresenta um monge Shaolin vagando pelo oeste americano, distribuindo sabedoria

de biscoitos da sorte e chutes fortes nos vilões. Outras fontes incluem *Yojimbo*, *o Guarda-Costas*, com um ronin feudal japonês jogando dos dois lados de um conflito para promover seu senso pessoal de justiça, e a maioria dos filmes de Jackie Chan e Bruce Lee. Na verdade, todos os filmes de Lee, exceto *Operação Dragão*, o apresentam como um cidadão comum em busca de justiça — naquele outro filme, ele é um agente *autorizado*!

Procurado!

Um inimigo poderoso, como uma escola rival, a máfia ou um clã ninja, caça os PdJs. Ou talvez as *autoridades* os procurem, caso em que poderão ser rebeldes heroicos, vigilantes que foram longe demais ou espíões leais que por acaso trabalham para o lado errado. Claro, eles podem ser simplesmente criminosos comuns — assassinos, ladrões, etc.



Os protagonistas devem continuar se deslocando ou operar a partir de um esconderijo que seus inimigos não consigam localizar ou penetrar facilmente. Independentemente disso, eles não podem baixar a guarda porque seus caçadores podem estar em qualquer lugar... ou ter chegado a alguém. Para dar-lhes mais coisas para fazer do que fugir ou se esconder, o Mestre deve considerar adicionar elementos de *A Missão* (pág. 247). Talvez os fugitivos procurem a informação que possa provar a sua inocência, o estilo secreto que lhes permitirá virar o jogo contra os seus adversários, ou a única pessoa que os possa ajudar a escapar para a liberdade.

O Mestre pode conduzir qualquer jogo do **Artes Marciais** com um pequeno grupo ou um único jogador, mas este tema funciona especialmente bem sob tais circunstâncias. Um grupo pequeno é menos propenso a disputas que podem comprometer a todos. Um único PdJ, por mais poderoso que seja, muitas vezes precisará lidar com PdMs para sobreviver — expondo-se a aventuras e possíveis traições.

A série de mangá *Lobo Solitário* é sobre um ronin que virou assassino e é caçado por um poderoso clã ninja conectado ao governo. É também é sobre uma missão, porque o herói busca vingança — em grande escala. As Aventuras de Robin Hood (uma vitrine para Arqueiro Heroico, pág. 44, e *Luta com Bordão*, págs. 185–186) constitui outro excelente exemplo.

Guerreiros da Noite

Os PdJs podem ser ninjas ou sulsas... ou membros de uma sociedade secreta como uma tong ou uma Tríade... ou guerreiros usando suas habilidades em artes marciais para causar estragos após uma invasão. Alternativamente, eles podem estar do outro lado, perseguindo e destruindo tal grupo. Ou eles podem não estar em *nenhum* dos lados, sendo apanhados no meio de tudo.

Existem muitas variações deste tema. Os “guerreiros da noite” podem ser servos leais de um senhor ou comandante, lutadores pela liberdade, mercenários ou um culto maligno. Eles podem não ter um mestre ou um único empregador, ou serem contratados para quem pagar mais. Se responderem a alguém, essa pessoa poderá ter pouca lealdade para com *eles* e considerá-los dispensáveis. Numa campanha realista, trair um bem tão valioso como um bando de guerrilheiros ou um grupo de ninjas após um trabalho seria uma tolice e um desperdício. Em um jogo cinematográfico, isso deveria acontecer com frequência!

Este tema às vezes aparece junto com de *Uma Experiência de Aprendizagem* (pág. 249). Os heróis são ninjas em treinamento — ou talvez alguém esteja usando sua escola como disfarce para atividades clandestinas. Seu mestre pode trabalhar para o bem ou para o mal, e eles podem ser seus leais cúmplices desavisados, ou parceiros conscientes.

Quase qualquer cenário é possível. No Japão feudal, os PdJs podem ser ninjas, ajudando seu senhor a unificar o Japão ou manter o Xogunato Tokugawa no poder. Na China, podem pertencer a uma sociedade secreta que está a tentar derrubar os Manchus. Em um jogo moderno, eles podem ser soldados de operações especiais trabalhando atrás das linhas inimigas ou em terras remotas onde o reabastecimento é difícil e as artes marciais são uma forma de economizar munição. Uma campanha *cinematográfica* moderna divertida coloca os heróis no fogo cruzado entre tongs ou clãs ninjas rivais — e tendo pouca sorte em convencer alguém de sua situação improvável!

The Blackcollar, de Timothy Zahn, exemplifica esse tipo de campanha: um pequeno grupo de ninjas cinematográficos lidera a resistência contra invasores alienígenas. O filme de Chuck Norris, *Octagon: Escola para Assassinos*, é inspirador para uma campanha de “herói bom contra ninjas do mal”.

O Competidor

Os PdJs são lutadores em um circuito competitivo. Talvez todos eles compitam, ou talvez apenas um ou dois sejam competidores, enquanto os demais são instrutores, técnicos, treinadores, médicos, guarda-costas e amigos. Muitas escolas de artes marciais inscrevem vários competidores em um torneio, para que os lutadores possam viajar de evento em evento como um grupo — e ocasionalmente até mesmo se enfrentarem em lutas.

O foco dessa campanha são os torneios. As lutas podem ser legais e regulamentadas ou ilícitas e de segurança duvidosa. Mesmo as lutas legais podem ser mortais, intencionalmente (como nas competições de gladiadores romanos) ou acidentalmente (como no boxe moderno). Os eventos ilegais no mundo real geralmente apresentam adversários de qualidade inferior — os desesperados lutam ilegalmente, enquanto os talentosos lutam nas grandes ligas onde há dinheiro de verdade. Em um jogo cinematográfico, o oposto é verdadeiro: lutas clandestinas atraem apenas os melhores!

As atividades que dominam o tempo entre os torneios dependem do cenário e do nível de realismo e podem sugerir um tema totalmente diferente. Os exemplos incluem treinar, trabalhar em empregos que utilizam perícias de luta fora do ringue, e defender-se rivais ou sindicatos do crime sedentos de dinheiro para sobreviver até o próximo combate. Os competidores históricos também se movimentavam em vários círculos sociais, dos mais baixos aos mais altos. Gladiadores romanos, sumotori japoneses e boxeadores americanos eram contratados como guarda-costas, desejados como convidados de festas e contratados como instrutores de artes marciais.

Este tema é surpreendentemente portátil ao longo da história e permite viagens e aventuras. Pancracionistas e boxeadores viajavam entre eventos na Grécia antiga. Lutadores indianos e boxeadores americanos poderiam competir em quase qualquer lugar do mundo

em um jogo do início do século XX. Praticantes de MMA e lutadores Lethwei (pág. 191) competiriam em lutas de contato total em todo o mundo em uma campanha do século XXI. As lutas de vale tudo da América do Sul são o local ideal para um jogo moderno.

Rocky, um *Lutador* e *Touro Indomável* são excelentes tratamentos fictícios desse tema — e veja *Juggers — Os Gladiadores do Futuro* para uma reviravolta pós-apocalíptica. Para inspiração na vida real, os melhores lugares para procurar são os circuitos profissionais de boxe, kickboxing, sumô e luta livre, além dos diversos campeonatos de MMA. As regras, o formato e a premiação em dinheiro para essas competições estão amplamente disponíveis, facilitando a realização de um jogo realista dos tempos modernos. Também estão disponíveis registros históricos de alguns eventos mais antigos — os registros de sumô remontam a séculos.

... que tipo de poderes você tem? Você os usa para o bem ou para o melhor ainda?

– Strong Bad,
Some Kinda Robot

A Campanha Descontraída

O Mestre *pode* simplesmente jogar o *Artes Marciais* pelas risadas! Uma opção é uma campanha na tradição de filmes de kung fu de baixa qualidade, com dublagem ruim, enredos piores e erros flagrantes de continuidade. Outra é um jogo inspirado em comédias de artes marciais *bem feitas*.

Quanto mais curta for a campanha, melhor a descontração funcionará como um tema independente. Em um jogo de uma sessão apenas, você pode se divertir muito com um enredo raso (“Você matou meu irmão! Prepare-se para morrer!”), PdJs clichês, sotaques horríveis e legiões de capangas descartáveis... mas essas coisas envelhecem depois de algumas sessões. Numa campanha de longa duração, é aconselhável misturar a descontração com um tema mais sério: combater o imperialismo, salvar uma escola, etc. O *nível* de descontração pode ser o mesmo em ambos os casos. Por exemplo, o filme *Kung-Fu Futebol Clube* apresenta muita descontração (monges Shaolin usam habilidades do chi para ganhar jogos de futebol!), mas mistura isso com *A Missão* (pág. 247).

Há muitos filmes descontraídos de artes marciais. O pastelão é uma combinação excelente com as artes marciais, até porque a diferença entre uma queda e um movimento espetacular das artes marciais é um deslize dolorosamente pequeno. Isso descreve quase todo o trabalho de Jackie Chan e seu frequente colega de elenco, Sammo Hung. A maioria dos filmes de Chan combina *Realismo Limitrofe* (págs. 237–238) com muito humor e hematomas que cicatrizam rapidamente. *Kung-Fusão* é definitivamente *Exagerado* (pág. 239)! No entanto, histórias tolas não *precisam* dispensar a realidade ou a tragédia: *Lin Shi Rong* é um filme de artes marciais clássico e descontraído, mas retrata um assassinato violento. Existem também muitos filmes “sérios” com qualidade tão baixa e dublagem ruim que parecem descontraídos, embora a distinção possa ser nebulosa; por exemplo, *Ho, o Sujo* é intencionalmente descontraído e dublado de forma duvidosa.

Artes marciais descontraídas podem iluminar até mesmo um jogo que não seja do *Artes Marciais*! Para se inspirar, veja os filmes “Pantera Cor-de-Rosa” de Blake Edwards ou qualquer filme de superespião dos anos 1960 que apresente “golpes de judô” e os repetidos gritinhos “IÁ!” de caratê.

GLOSSÁRIO

O **Artes Marciais** usa muitos termos de língua estrangeira e atribui significados técnicos específicos a várias palavras do dia a dia.

artes marciais mistas (MMA): Um termo genérico para artes marciais esportivas atuais usadas lutas com regras limitadas, vale-tudo, e luta agarrada (pág. 194).

bushi: *Japão*. Um guerreiro, geralmente um *samurai* (q.v.).

capoeirista: *Brasil*. Praticante de Capoeira (págs. 153–154).

chambara: *Japão*. Um gênero de cinema de ação que apresenta façanhas improváveis nas artes marciais, normalmente apresentando *ninjas* e *samurais* (qq.v.).

chi: *China*. A força vital encontrada em todos os seres. Literalmente significa “ar”. Também transliterado como “ki”. Veja *Religião, Filosofia e Punhos* (pág. 11).

cinematográfico: Descreve campanhas inspiradas em filmes de ação, mitologia das artes marciais, etc., e características irrealistas ou opções de combate adequadas para tais jogos.

circular: Descreve um estilo em que ataques e defesas favorecem movimentos de rotação ou varredura *em torno* de um eixo, na maioria das vezes o corpo ereto do lutador daquele estilo.

dojang: *Coreia*. Uma escola de artes marciais.

dojo: *Japão*. Uma escola de artes marciais. Atualmente pode referir-se à *qualquer* escola, não apenas às artes japonesas; por exemplo, “Dojo de Muay Thai”.

fechtbüch (plural, **fechtbücher**): *Alemanha*. Um “livro da luta” ou manual de artes marciais — geralmente um que combina luta com armas com golpes e luta livre sem limites.

ginásio: *Grécia Antiga*. Um lugar para aprender artes marciais (que a maioria dos esportes gregos eram ou imitavam, de alguma forma). Atualmente significa qualquer espaço para a prática de esportes.

guarda: 1. Qualquer combinação de postura e posicionamento de membros/armas que permita a um lutador se defender. **2.** Na luta de chão, quando o lutador por baixo, virado para cima, usa as pernas para agarrar o rival e ganhar uma vantagem defensiva e até ofensiva. O lutador de cima deve tentar evitar isso passando as pernas e conseguindo uma *montada* (q.v.).

interromper acertos: Um ataque lançado em um ataque que se aproxima com a intenção de evitá-lo. Veja *Interromper Acertos* (pág. 97).

-ka (ou -ca): *Japão*. O sufixo japonês para uma pessoa que realiza uma atividade. Um praticante de Caratê é um *carateca*, um praticante de Judô é um *judoca* e assim por diante. Os lutadores de sumô são *rikishi* (q.v.) ou *sumotori*.

kalari: *Índia*. Uma área de treinamento de artes marciais — geralmente um poço raso e com paredes de terra.

kata: *Japão*. Uma rotina predefinida — alguns diriam que se assemelha a uma dança — feita para aprender as técnicas de um estilo. Também chamados de “formas”. Alguns artistas marciais consideram o kata uma perda de tempo; outros afirmam que o domínio do kata é uma pré-condição para o verdadeiro domínio do estilo.

Kenpo: *Japão*. **1.** Uma transliteração diferente de Kempo (pág. 176), usada de forma intercambiável. **2.** Um termo para algumas formas de Kenjutsu (págs. 176–178).

ki: *Japão*. O termo japonês para *chi* (q.v.).

kiai: *Japão*. Um grito ou grito de guerra, geralmente feito simultaneamente com uma técnica. Em jogos cinematográficos, é um ataque baseado em *chi* por si só; veja *Kiai* (pág. MB206).

kwoon: *China*. Uma escola de artes marciais.

LINE: Acrônimo para “*Linear Infighting Neural-override Engagement*” (ou “Engajamento Linear de Anulação Neural em Combate Próximo”), o antecessor do MCMAP (q.v.) do Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA. O LINE é uma série de respostas definidas a ataques específicos, em vez de um estilo genuíno.

linear: Descreve um estilo onde ataques e defesas favorecem o movimento em linha reta *ao longo* de um ou dois eixos, seja diretamente em direção/afastamento do inimigo (uma forma de “I” ou “+”, com o inimigo no topo) ou em um ângulo em relação a ele. (mais em formato de “x”).

McDojo: Um nome depreciativo para uma escola de artes marciais que supostamente vende as faixas; um lugar comum para ser Treinado por uma Fraude (pág. 145).

MCMAP: “*Marine Corps Martial Arts Program*” (ou “Programa de Artes Marciais do Corpo de Fuzileiros Navais”), o atual estilo de combate corpo a corpo do Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA. Veja a página 162.

mestre: *Brasil*. Um professor de Capoeira (págs. 153–154).

montada: Na luta de solo, quando o lutador de cima se ajoelha e monta no peito ou nas costas do rival, agarrando-o ou imobilizando-o para obter uma vantagem quase decisiva. O lutador por baixo deve tentar escapar, talvez colocando o inimigo em *guarda* (q.v.).

ninja: *Japão*. Historicamente, um espião e/ou assassino. Cinematograficamente, um mestre vestido de preto com armas e técnicas furtivas e exóticas.

prana: *Índia*. Outro termo — provavelmente o mais antigo — para *chi* (q.v.).

ricasso: *Europa*. Um pedaço de lâmina não afiado e às vezes envolto em couro logo acima do punho da espada para o usuário agarrar ao usar uma Empunhadura Defensiva (págs. 111–112).

rikishi: *Japão*. Um praticante de Sumô (pág. 200).

ronin: *Japão*. Um *samurai* (q.v.) sem mestre.

ryu (plural, **ryuha**): *Japão*. Uma escola ou corpo de artes marciais. A maioria dos ryuha ensina vários estilos. Veja *Ryu* (pág. 13).

salle: *França*. Uma escola de artes marciais, normalmente para Esgrima (págs. 164–167) ou Savate (págs. 196–197).

samurai: *Japão*. Um nobre guerreiro japonês a serviço de um senhor.

sensei: *Japão*. Um título de respeito para um professor, devidamente dado *após* o nome que ele pede aos seus alunos para usarem (por exemplo, “Shinohara-sensei”, e não “Sensei Shinohara”).

sifu: *China*. Um título de respeito para um professor. Também transliterado como “shifu”.

técnica: Um treinamento em um ataque, defesa ou outra ação específica coberta por uma perícia.

Triade: *China*. Uma sociedade secreta, originalmente com objetivos benevolentes, mas mais recentemente ligada ao crime.

wuxia: *China*. Um gênero de cinema de artes marciais baseado nas façanhas de um *xia* (q.v.), geralmente apresentando ação exagerada, atores suspensos com cabos, e magia!

xia: *China*. Um cavaleiro andante chinês. Veja *Xia* (pág. 8).

BIBLIOGRAFIA

Abaixo estão descritos os trabalhos que os autores consideraram úteis, repletos de leituras e visualizações inspiradoras para jogadores que usam o **Artes Marciais**. Esta lista não é exaustiva — existem *milhares* de excelentes livros e filmes de artes marciais!

Livros (Não ficção)

Amberger, J. *Christoph. The Secret History of the Sword* (Unique Publications, 1999). Esta coleção de artigos sobre espadas e duelos ao longo da história é valiosa para aqueles que desejam tornar as lutas de espada mais “reais”.

Anglo, Sydney. *The Martial Arts of Renaissance Europe* (Yale University Press, 2000). Excelente cobertura do assunto que dá título à obra. Considera as artes marciais como eram, não como versões inferiores das artes modernas. Cobertura igual de combate armado, com armaduras, e desarmado.

Capo Ferro, Ridolfo (Jared Kirby, editor). *Italian Rapier Combat* (Stackpole Books, 2004). Uma tradução de um manual de rapieira altamente influente de 1610, bem ilustrado e cheio de táticas autênticas e detalhes.

Cuyler, P.L. *Sumo: From Rite to Sport* (Weatherhill, 1979). Excelente fonte sobre tradições e história do Sumô.

Draeger, Donn F. and Smith, Robert W. *Comprehensive Asian Fighting Arts* (Kodansha International, 1969). Os autores registraram tudo o que puderam sobre artes marciais asiáticas — incluindo estilos que desde então se tornaram quase extintos. Algumas afirmações são questionáveis ou sem fontes, mas o livro é verdadeiramente abrangente. Pegue a reimpressão de 1997.

Fairbairn, W.E. *Get Tough! How to Win in Hand-to-Hand Fighting* (D. Appleton-Century Co., 1942). Técnicas de luta direta desenvolvidas para combate na Segunda Guerra Mundial. Reeditado pela Paladin Press em 1979.

Green, Thomas A. (editor). *Martial Arts of the World: An Encyclopedia* (ABC-CLIO, 2001). Esta excelente enciclopédia de dois volumes sobre artes marciais não deixa de fora nenhum estilo principal ou localização geográfica, embora alguns estilos recebam relativamente poucos detalhes concretos.

Lee, Bruce (John Little, editor). *Bruce Lee Library* (Tuttle Publishing, 1997). Uma coleção de sete volumes de escritos, cartas e notas de Bruce Lee, compilados de sua biblioteca pessoal e organizados por tópicos. Altamente recomendado.

Lee, Bruce. *The Tao of Jeet Kune Do* (Ohara Publications, 1975). Reflexões de Bruce Lee sobre Jeet Kune Do e filosofia das artes marciais.

Mol, Serge. *Classical Weaponry of Japan* (Kodansha International, 2003). Um excelente recurso bem ilustrado sobre armas japonesas obscuras, com nomes de armas em kanji e inglês.

Musashi, Miyamoto. *A Book of Five Rings* (The Overlook Press, 1974). Uma tradução de *Go Rin No Sho* (1645). Muitos leem as reflexões do mestre espadachim sobre esgrima como uma filosofia de combate e até de negócios.

Oyama, Masutatsu. *This Is Karate* (Japan Publications, 1972). Texto do fundador do Kyokushin sobre caratê e seu estilo. Extremamente completo, com muitas técnicas práticas e instruções.

Salzman, Mark. *Iron & Silk* (Vintage, 1987). Um ocidental aprende kung fu na China. Um bom olhar sobre um relacionamento mestre-aluno moderno e intercultural. Adaptado para o cinema como *Iron & Silk — O Regresso da Águia* (dir. Shirley Sun, 1990).

Twigger, Robert. *Angry White Pajamas* (Quill, 1997). Um escritor faz o curso de Aikidô Yoshinkan da Polícia de Tóquio. Uma excelente descrição do treinamento árduo de artes marciais civis.

Vegetius (M.D. Reeve, editor). *Epitoma rei militaris* (Oxford University Press, 2004). Uma tradução do tratado mais abrangente da história sobre treinamento e táticas militares romanas — que teve uma influência poderosa no desenvolvimento da tradição marcial ocidental desde sua publicação no século IV até o século XIX. Também chamado de *De re militari*.

Zabinski, Grzegorz, with Walczak, Bartłomiej (tradutores). *Codex Wallerstein* (Paladin Press, 2002). Uma tradução do famoso manual de espada, punhal e luta do século XV.

Livros (Ficção)

Cherryh, C.J. *The Paladin* (Baen, 1988). Um jovem guerreiro força um velho mestre a aceitá-lo como seu aluno — uma interessante variação de Treinado por um Mestre.

Gemmell, David. *Against the Horde* (Ace, 1988). Um guerreiro envelhecido vai para a batalha uma última vez. Apresenta um Mestre de Armas e artes marciais aprimoradas por psiquismo. Republicado como *Legend* em 1997.

Murphy, Warren e Sapir, Richard. *The Destroyer* (1971-presente). Uma série de mais de 110 romances de aventura “trash”. O Sinanju de Chiun é um exemplo de um “estilo supremo”. Divertimento garantido! William Murray escreveu muitos títulos posteriores. Publicado pela Pinnacle, seguido por Signet, depois Gold Eagle e, mais recentemente, Tor.

Perry, Steven. *The Man Who Never Missed* (Ace, 1985). Este é o restante da “Série Matador” (*Matadora*, *The Machiavelli Interface*, etc.) mesclam ficção científica com artes marciais cinematográficas — incluindo Sumito, um “estilo supremo”.

Zahn, Timothy. *The Blackcollar* (DAW, 1983). Comandos de elite usam armas e técnicas de artes marciais em uma guerra de guerrilha contra aliens.

Quadrinhos

Hama, Larry. *Nth Man, the Ultimate Ninja* (Marvel, 1989–1990). O ninja supremo John Doe confronta um supervilão insano durante a Terceira Guerra Mundial e suas consequências. Ação de ninja cinematográfica misturada com superpoderes e militarismo.

Koike, Kazuo e Kojima, Goseki. *Lobo Solitário* (Dark Horse Comics, 2000–2002). Uma série de 28 volumes de quadrinhos (originalmente um mangá japonês) ambientada no Japão Tokugawa. Segue as aventuras do samurai que virou assassino Ogami Itto e seu jovem filho, Daiguro. Apresenta quase todos os tropos de samurais — e a maioria dos tropos de ninjas também.

Miller, Frank e outros. *Demolidor* (Marvel, 1964-presente). Demolidor é um mestre de artes marciais cego que enfrenta ninjas, um supervilão especialista em Arte do Arremesso, e outros artistas marciais. Criado por Stan Lee, mas procure pelos quadrinhos da era Miller (1979–1982). Os quadrinhos derivados e o filme têm qualidade variável.

Filmes

A 36ª *Câmara de Shaolin* (Chia-Liang Liu, 1978). Este clássico do kung fu de Gordon Liu tem um enredo horrível, mas algumas das melhores sequências de treinamento Shaolin já feitas.

A *Guilhotina Voadora* (Raymond Lui, 1977). Ação de kung fu cafona, armas improváveis, má atuação e dublagem ruim fazem deste filme digno de ser assistido por aqueles que conduzem campanhas cômicas!

A *Lenda do Mestre Invencível 2* (Chia-Liang Liu, 1994). Ação incessante e excelente kung fu no estilo bêbado. Possivelmente o melhor trabalho de Jackie Chan — embora todos os filmes de Chan devam ser considerados inspiradores para jogos cômicos!

As *Aventuras de Robin Hood* (Michael Curtiz, 1938). Apresenta um duelo de esgrima entre Basil Rathbone e Errol Flynn, além de arquearia cinematográfica!

Batman Begins (Christopher Nolan, 2005). Este remake do *Batman* define uma busca pelo mestre (com uma reviravolta interessante), ninja, e uma busca por vingança com um pano de fundo super-heroico.

Bruce Lee: A Jornada de um Guerreiro (John Little and Bruce Lee, 2000). Este documentário sobre a vida de Bruce Lee e seu filme final inacabado, *Jogo da Morte*, tem ótimas filmagens de Lee em ação — tanto em forma “cinematográfica” quanto demonstrando suas verdadeiras habilidades.

Círculo de Ferro, The (Richard Moore, 1978). Um jovem em uma busca — acompanhado por um mestre cego tocador de flauta — parte para derrotar um inimigo lendário. Bruce Lee colaborou na escrita.

Era Uma Vez na China (Hark Tsui, 1991). Apresenta Jet Li como Wong Fei-Hung. Este filme e suas muitas sequências (especialmente as duas primeiras) apresentam grande ação de artes marciais ambientada no nacionalismo chinês e no colonialismo ocidental na China do final do século XIX.

Herói (Yimou Zhang, 2002). Uma história de assassinato e filosofia — contada e recontada várias vezes à medida que mentiras e enganos são desmascarados. Apresenta bela ação *wuxia*.

Ho, o Sujo (Chia-Liang Liu, 1979). Comédia inovadora de kung fu, com toque mortal, luta indireta e um ladrão crédulo recrutado para ajudar um mestre com um segredo.

Karatê Kid — A Hora da Verdade (John G. Avildsen, 1984). Um adolescente intimidado recebe tutoria em caratê por um mestre okinawano (interpretado brilhantemente por Noriyuki Morita).

Kill Bill: Vol. 1 e Vol. 2 (Quentin Tarantino, 2003 e 2004). Homenagem em duas partes de Tarantino ao kung fu, vingança, samurai e ao western de Hollywood. Volume 1 apresenta um festival de espadas de filmes de samurai e uma assassina colegial. Volume 2 apresenta um Mestre Antigo, treinamento cinematográfico de artes marciais e uma briga ao estilo Western.

Kung-Fusão (Stephen Chow, 2004). Aspirantes a gangsters desencadeiam uma guerra crescente entre mestres de artes marciais. Mistura kung fu com dança! O igualmente divertido *Kung-Fu Futebol Clube* (Stephen Chow, 2001) combina kung fu com futebol.

Nico, Acima da Lei (Andrew Davis, 1988). Este filme de ação de Steven Seagal combina plausivelmente tiroteios e artes marciais em um cenário moderno.

O Espadachim 2 (Siu-Tung Ching e Stanley Tong, 1991). Um poderoso senhor da guerra emascula a si mesmo para alcançar poderes místicos. Os heróis devem usar suas próprias habilidades cinematográficas para detê-lo. Ação *wuxia* repleta de magia.

Ong Bak — Guerreiro Sagrado (Prachya Pinkaew, 2003). Um aldeão tailandês — e especialista em Muay Thai e Krabi Krabong — usa joelhadas e cotoveladas voadoras para punir ladrões de artefatos religiosos.

Operação Dragão (Robert Clouse, 1973). O influente filme final de Bruce Lee introduziu muitos clichês comuns de “filmes de ação”. Também confira *O Dragão Chinês* (Wei Lo, 1971), *A Fúria do Dragão* (Wei Lo, 1972), e *O Voo do Dragão* (Bruce Lee, 1972).

Os Aventureiros do Bairro Proibido (John Carpenter, 1986). Um caminhoneiro confiante se envolve com magia e artes marciais no bairro chinês de São Francisco. Primeira tentativa americana de um filme *wuxia* é um balaio de gato, mas divertida.

Os Duelistas (Ridley Scott, 1977). Dois oficiais napoleônicos estão presos em um *affaire d'honneur*. Apresenta duelos com sabres e espadas pequenas, e até um a cavalo. Baseado em uma história de Joseph Conrad.

Os Sete Samurais (Akira Kurosawa, 1954). Sete *ronin* ajudam aldeões pobres a se defenderem de bandidos. Um enredo clássico — e um excelente exemplo de como montar um “time de aventuras” com experiência e origens diversas em artes marciais.

Os Três Mosqueteiros (Richard Lester, 1973). Este filme e sua sequência, *A Vingança de Milady* (1974), apresentam excelente ação de capa e espada.

Rocky, um Lutador (John G. Avildsen, 1976). Um jovem boxeador (um bem escalado Sylvester Stallone) luta por uma improvável chance de título. Ótimas sequências de treinamento. As sequências são formulaicas.

Spartacus (Stanley Kubrick, 1960). Um escravo é treinado como gladiador antes de liderar uma revolta contra Roma. Grandes sequências de treinamento, um famoso duelo de gladiadores e uma transição inspiradora de um tema de competidor para uma história de busca/guerra.

Touro Indomável (Martin Scorsese, 1980). Este olhar contundente sobre o boxe profissional de meados do século XX apresenta cenas de luta brutais. Visualização obrigatória para uma campanha de competidor!

Televisão

Além de obras de ficção como as abaixo, os torneios de artes marciais mistas estão se tornando mais comuns na televisão.

Cowboy Bebop (Hajime Yatate, 1998). Esta série de anime inclui um ex-gângster e caçador de recompensas que é especialista em Jeet Kune Do. A ação das artes marciais tem estilo e verossimilhança. *Cowboy Bebop: O Filme* (2001) tem duas das melhores cenas animadas de artes marciais já feitas.

Kung Fu (1972–1975). David Carradine como Kwai Chang Caine, um monge chinês exilado no Velho Oeste. Um clássico cheio de “sabedoria Shaolin” e ação de kung fu.

O Besouro Verde (George W. Trendle, 1966–1967). Notável principalmente como a primeira grande oportunidade de Bruce Lee em Hollywood: como Kato, o companheiro de kung fu do Besouro Verde.

ÍNDICE

Com raras exceções, as armas não estão listadas neste índice. Em vez disso, elas têm seu próprio glossário alfabético. Veja *Armas* (págs. 212–226).

À Distância, opções de ataque, 119–121; *perícias de combate*, 55; *tabela de armas de combate*, 231–232.

Abrços de Urso (Opção de Combate), 118.

Abu Dhabi Combat Club, 19.

Academia de Tiros dos Stormtroopers Imperiais (Regra Opcional), 132.

Ações múltiplas em combate, 128; *veja também Ataque*.

Acrobacia, perícia, 54.

Adaga de Esgriima, perícia, 54.

Adaptação de Arma, qualidade, 49.

Adaptação de Estilo, qualidade, 50.

Adaptação de Perícia, qualidade, 50.

Adaptação de Técnica, qualidade, 50.

Adrian Froste, (personagem), 28, 36, 96, 211, 235.

África, história, 19; *veja também Luta com Iklwa*.

Agarrar, 50, 65, 79, 114, ações após, 118–119; *total e golpear*, 118; *defesa durante*, 121–122; *dois coelhos*, 118; *ataque múltiplos e*, 128; *com uma mão*, 116, dor e desvenilhamento, 117–118; *colidir alvos*, 118; *alternar*, 118–119; *usando as pernas*, 79; *veja também Agarrar Armado, Agarrar Perna, Chaves, e Liberar as Mãos*.

Agarrar Armado, técnica, 65.

Agarrar Perna, técnica, 65.

Agarrar Poderoso, qualidade, 50.

Aguardar, manobra de combate, 97, encadeado, 97–98.

Aikidô, estilo, 149, 170.

Aikijutsu, estilo, 149.

Algemar, técnica, 65.

Almofadas (treino), 233.

Alternando a Perícia com Arma, 108.

Aluno, modelo, 31–32.

Alunos iniciantes como PdJs, 30.

Alvos para treino, 233.

Aparar, 121–123; *com armas de duas mãos*, 123; *com armas de esgrima*, 121–122 *manguais*, 121–122, 221; *com armas desbalanceadas*, 125; *com duas armas*, 122–123; *com pernas ou pés*, 122; *perícias*, 56, 61; *técnicas*, 65, 82; *veja também Parata Universale*.

Aparar Agressivo, técnica, 65.

Aparar Armas de Projétil, perícia, 54.

Aparar com Armas de Esgriima (Opção de Combate), 121–122.

Aparar com as Palmas das Mãos, técnica, 82.

Aparar Cruzado (Regra Opcional), 122–123.

Aparar Precognitivo, perícia, 61.

Apetrechos, vantagem, 42.

Apontar, manobra de combate, 98.

Arco Forte, qualidade, 50.

Arco de Tiro Rápido, 119–120.

Armadura (para treino ou competição), 234.

Armas, absurdas, 223; *combinadas*, 214; *construindo a perfeita*, 221; *de duas mãos usando uma mão*, 220; *de treino*, 234; *desbalanceadas*, 98, 100, 102, 108, 110, 125, 131, 226; *disfarçadas*, 218; *engenhosas*, 218; *familiaridade intercultural*, 212; *improvisada*, 60–61, 224; *lista alfabética*, 212–226; *níveis de qualidade personalizados*, 216; *oculta*, 218; *tabela de armas de combate corpo a corpo*, 226–231; *tabela de armas motoras de combate à distância*, 231–232; *veja também Alternando Perícias com Armas, Armas de Combate Corpo a Corpo, Flechas, e Luta Indireta (Regra Opcional)*.

Armas de Arremesso, Fogo Contínuo com, 120; *Golpe Rápido com*, 120–121.

Armas de combate corpo a corpo, arremessadas, 220; *balanço vs. ponta*, 110; *tabela*, 226–231; *comprimento da arma*, 110; *peso da arma*, 110.

Armas Improvisadas, qualidade, 50; 224.

Armatura, estilo, 150.

Armatura Equestre, estilo, 150.

Arquearia, estilos, 7, 184; *a pé*, estilo, 184; *veja também Arcos de Tiro Rápido, Arquearia à Distância, Arquearia Montada, Arqueiro Zen, Flechas, Kyudô, Kyujutsu, e Yabusame*.

Arquearia Montada, técnica, 67, 80.

Arqueiro Heroico, vantagem, 44.

Arqueiro Zen, perícia, 55.

Arqueiros, yeomen, 16; *veja também Arquearia e Arqueiro Heroico*.

Arranca Olho, técnica, 72.

Arranhão nos Olhos, técnica, 72.

Arremesso de Sacrifício, técnica, 67.

Arremesso do Judô, técnica, 67.

Arremessos a Partir de Chaves, 119.

Arte de Combate, perícia, 55–56, 113.

Arte do Arremesso, perícia, 55.

Artes Marciais, definição, 6.

Artes marciais mistas, estilo, 8, 135, 194, 251.

Artistas Marciais famosos, 21–25.

Ásia, história, 8–14.

Assassino, modelo, 32.

Ataque, manobra de combate, 98, 128, 131; *múltiplos*, 126–128.

Ataque Acrobático, 100, 131.

Ataque Acumulado, técnica, 82.

Ataque Adicional, vantagem, 42.

Ataque Aéreo, 100, 131.

Ataque com Duas Armas, técnica, 83.

Ataque de Bafo de Onça, técnica, 88.

Ataque Dedicado, manobra de combate, 98, 128; *agarrar e*, 114.

Ataque Defensivo, manobra de combate, 98, 128, 131.

Ataque Enganoso, 121; *comum*, 111; *combatendo*, 99.

Ataque Giratório, técnica, 83.

Ataque Inato, vantagem, 42–44.

Ataque Rodopiante, técnica, 67–68.

Ataque Telegráfico (Opção de Combate), 109.

Ataque Total, manobra de combate, 99, 128; *agarrar e*, 114.

Ataque Vindo de Cima, técnica, 68.

Ataques básicos, 90.

Ataques Direcionados (Regra Opcional), 68.

Ataques pouco ortodoxos, 220.

Atarashii Naginata, estilo, 192.

Atirador, vantagem, 44.

Auto-Hipnose, perícia, 54.

Avaliar, manobra de combate, 99.

Avançar e Atacar, manobra de combate, 100, 128, 131.

Bajutsu, estilo, 151.

Balançar, 101–102.

Bandagens, 234.

Bandô, estilo, 14, 151–152; *formas anímicas*, 151.

Bandô ABA, estilo, 151–152.

Bandô Kachin, estilo, 152.

Banshay, estilo, 14, 159.

Bartitsu, estilo, 174.

Barton-Wright, E.W., 18, 174.

Bate-Estaca, técnica, 83.

Batida, manobra de combate, 103.

Berserkers, 191.

Birmânia, história, 14.

Bloqueios Múltiplos (Opção de Combate), 123.

Bodhidharma, 7, 9.

Bojutsu, estilo, 186.

Botte segrete, 18, 86.

Boxe, Grécia Antiga, 153; *Sem Luvas*, 153; *perícia*, 56; *estilos*, 6, 16, 152–153, 170.

Boxers (grupo de resistência), 9.

Brasil, história, 8, 20.

Briga, perícia, 56.

Briga de Rua, estilos, 145–146.

Bruce Lee, 8, 24–25, 164; *veja também Jeet Kune Do*.

Bushi, 251; *veja também Bushidô (Código de Honra) e Samurai*.

Bushidô, Código de Honra, desvantagem, 7, 53.

Cabeçada, técnica, 68–69.

Calçada de Perna, técnica, 69.

Campanhas, cenário, 241–247; *cine-matográficas*, 238–239; *de habilidades secretas*, 240; *híbridas*, 239–241; *realistas*, 236–238; *temas*, 247–250.

Caneladas (Opção de Combate), 109.

Caneleiras, 234.

Capacete de sparring, 234.

Capoeira, estilo, 11, 20, 153–154, 251.

Capuz Decapitador, 223.

Caratê, perícia, 56; *estilo*, 8, 14, 154–157, 170; *veja também Funakoshi Gichin e Mas Oyama*.

Cavalgar com Mãos Livres, técnica, 69.

Cavalgar em Combate, técnica, 69.

Cegando um inimigo, 72.

Chambara, 29, 239, 251; *ataques*, 128–129; *defesas*, 129; *luta*, 128–130; *movimento*, 128; *proezas especiais*, 129–130; *veja também Campanhas Cinematográficas, Combate Cinematográfico, Habilidades Cinematográficas e Pré-Requisitos, e Personagens Cinematográficos*.

Chave de Braço ou de Pulso, técnica, 69, 116, 118–119.

Chave de Cabeça, técnica, 70, 116, 118–119.

Chave de Dedo, técnica, 70, 118–119.

Chave de Perna, técnica, 70, 116, 118–119.

Chave de Pulso, técnica, *veja Chave de Braço ou de Pulso*.

Chaves, dor com, 117; *veja também Agarrar, Arremessos a Partir de Chaves, Chave de Braço ou de Pulso, Chave de Cabeça, Chave de Dedo, e Chave de Perna*.

Chi, 11, 52, 251; *poderes do*, 46.

Chi Poderoso, Talento, 47.

Chin Na, estilo, 157–158, 170.

China, história, 6–10, cenário, 242–243.

Chojun Miyagi, 155.

Chute, técnica, 70; *veja também Caneladas (Opção de Combate), Chute Descendente, Chute em Salto com Vara, Chute Letal, Chute Para Trás, Chutes Acrobáticos (Adaptação de Perícia), Empurrão com Chute, Pisão, Voadora, Voadora Aérea, e Voadora com os Dois Pés*.

Chute Descendente, técnica, 70–71.

Chute em Salto com Vara, técnica, 84.

Chute Letal, técnica, 84.

Chute Para Trás, técnica, 71.

Chutes Acrobáticos (Adaptação de Perícia), qualidade, 50.

Classificando artes marciais, 170.

Clinche (Adaptação de Perícia), qualidade, 50.

Código de Honra, desvantagem, 53.

Combate, cinematográfico, 125–133, 238–239; *manobras*, 97–108; *opções para acelerar*, 126; *opções*, 109–125; *perícias*, 55; *realista*, 237–238; *veja também Combate à Distância, Combate Corpo a Corpo, Combate Corporal, Combate de Torneio, Combate Desarmado, Esforço Adicional em Combate, Jogar Arma, Lutadores Não Treinados, e Técnicas*.

Combate Corporal, técnica, 71; *e morfologia corporal*, 115–117; *armas longas e*, 114; *opções*, 114–119; *dor e*, 117–118; *veja também Combate e Técnicas*.

Combate de Torneio, 134–135; *resolvendo*, 134; *tipos*, 134–135.

Combate Desarmado, adicionando risco ao, 124.

Combate Judicial, 135.

Combate Montado de Cavalaria, estilos, 158–160.

Combate Supremo, estilo, 144.

Combatedor do Crime, modelo, 32–34.

Combates em campo (disputas), 135.

Combinações, (Regra Opcional), 80; *técnicas*, 109.

Competições esportivas, 134–135.

Competidor, modelo, 34.

Concentração e as Artes Marciais, 130.

Conhecimento Oculto, perícia, 57.

Connoisseur, perícia, 57.

Conservar a Arma, técnica, 71.

Contra-Ataque, técnica, 71.

Controle Corporal, poder, 46.

Controle das Funções Involuntárias, perícia, 57.

Controle de Pescoço, qualidade, 50.

Coquilha, 234.

Coreia, história, 8, 10.

Corpo a Corpo, opções de ataque, 109–113; *perícias de combate*, 55.

Corpo a Corpo Militar; estilos, 160–163; *objetivo*, 161.
Corpo fechado, 11.
Corrente-e-Bola com Serras, 223.
Corte com a Ponta (Opção de Combate), 111.
Cotovelada, técnica, 73.
Cotovelada em Queda, técnica, 73.
Crenças populares, 11.
Cronologia, 6–8.
Cuecão Atômico Aéreo, técnica, 88.
Dedada Dupla nos Olhos, técnica, 88.
Dedada Letal no Olho, técnica, 72.
Dedada no Olho, técnica, 72.
Dedo Molhado na Orelha, técnica, 88.
Defendu, estilo, 24.
Defesa Ativa, opções, 121–125.
Defesa Contra Dedada no Olho, técnica, 88.
Defesa contra Duas Armas, técnica, 84.
Defesa Cronometrada, técnica, 84.
Defesa de Linha Baixa, técnica, 73.
Defesa de Queda (Opção de Combate), 117.
Defesa Exaltada (Opção de Combate), 131.
Defesa Pessoal, lente, 144; *estilos*, 145.
Defesas Ampliadas, vantagem, 44.
Del Duque (personagem), 33, 140, 240.
Dentes, 115.
Derrapagem, 102.
Desarmar, técnica, 73.
Desarme Grandioso, técnica, 84.
Deslizamento pelo corrimão, 102.
Deslocamento, manobra de combate, 100–103.
Desmembramento, 136.
Destemor, vantagem, 44.
Desvantagens, 53–54; *comuns*, 53.
Desviar, perícia, 57.
Di, veja *Te*.
Dispositivos de Transporte Escondidos, 218.
Disputa de vontades, 130.
Dô, definição, 148.
Domínio da Empunhadura, qualidade, 50.
Domínio da Forma, qualidade, 50.
Domínio da Mordida, qualidade, 50.
Domínio da Técnica, qualidade, 50–51.
Dublê, modelo, 34–35.
Duelista, modelo, 35–36.
Egito, história, 19.
Embainhamento Rápido, 106.
Empunhadura Defensiva, 106, 111–112.
Empunhadura Invertida, 106, 112.
Empurrando por aí (Opção de Combate), 119.
Empurrão com Chute, técnica, 73.
Empurrões com Armas (Opção de Combate), 112.
Encenação de Combate, perícia, 57.
Encenações ruins, 26.
Encontrão, como Ataque Total, 99; *com armas longas*, 112–113.
Enfaixando ferimentos graves, 138.
Enganchar, técnica, 73–74.
Envolver, técnica, 74.
Épée de esgrima, estilo, 166.
Equilíbrio Interior, Talento, 47.
Eric Anthony Sykes, 24, 160.
Escalada do Lagarto, perícia, 62, 129–130.
Escola Francesa de Transição de esgrima, estilo, 165–167.
Escola Italiana de esgrima, estilo, 164–165.
Escrima, estilo, 12, 163–164.
Escudos, segurando, 113; *veja também Golpeando Escudos (Opção de Combate)*.
Esforço Adicional em Combate, 131.
Esfregão na Cabeça, técnica, 88.
Esgrima, estilos, 164–167; *veja também*

Esgrima Esportiva.
Esgrima com Espada de Energia, estilo, 209.
Esgrima Esportiva estilos, 166.
Espião, modelo, 37.
Esporte de Combate, perícia, 55–56, 113.
Esportes, perícia, 57.
Esquivas, limitando, 123.
Estados Unidos, história, 7–8, 20.
Estalar, técnica, 74.
Estilo, qualidade, 51.
Estilo Marca Registrada, 27.
Estilos, aprendendo, 146–147; *combinando*, 147–148; *comparando*, 143; *componentes do*, 141–143; *comprando*, 146–148; *criando novos*, 146; *escolhendo*, 144–146; *históricos e modernos*, 148–207; *supremo*, 144; *variações*, 144–145.
Estilos Duros, definição, 170.
Estilos Exteriores, definição, 170.
Estilos Ficcionalis, 207–210.
Estilos Interiores, definição, 170.
Estilos Suaves, definição, 170.
Estocada Aérea, técnica, 85.
Estômago de Algodão, qualidade, 51.
Estrela do Cinema, modelo, 37–38.
Etiqueta de Combate Desarmado (Regra Opcional), 132.
Europa, história, 7–8, 15–18; *cenário*, 244–245.
Evadir, 102.
Evasão, técnica, 74.
Exercícios Especiais, qualidade, 51.
Faca Fantasma, Ataque Inato, vantagem, 43.
Faixas e graduações, 156.
Falcatrúia, manobra de combate, 103.
Familiaridade com a Armadura, qualidade, 51.
Familiaridade com o Estilo, qualidade, 51.
Familiaridade com Traje, qualidade, 51.
Fantasia, cenários, 245.
Fantasias, desvantagem, 53–54.
Fechtbücher, 9, 16, 17, 251.
Ficção Científica, cenários, 246–247.
Filipinas, história, 7, 12–13.
Fingindo Habilidades, 130.
Fintar, manobra de combate, 103–104; *121; técnica*, 74–75; *combatendo*, 99; *defensiva*, 103; *ataques múltiplos e*, 127; *perícias não relacionadas ao combate e*, 103; *à distância*, 121; *detectando*, 104; *veja também Batida (Manobra de Combate) e Falcatrúia (Manobra de Combate)*.
Fintas Acrobáticas (Adaptação de Perícia), qualidade, 50.
Flechas, assobiadora, 232; *estripadora*, 232; *farpada*, 232; *folha*, 232; *romba*, 232; *virilha de sapo*, 232.
Flexibilidade, vantagem, 44.
Florete de esgrima, estilo, 166.
Fogo Contínuo com Armas de Arremesso, 120.
Força Mental, perícia, 57.
Fraudes Como Personagens, 40; *veja também Treinado por uma Fraude e Fingindo Habilidades*.
Funakoshi Gichin, 14, 23, 24, 155, 156.
Furusiyu, estilo, 167–168.
Gama, 23.
Garra, vantagem, 44–45.
Gatka, 12, 164.
George Silver, 17, 22.
Ghulam Muhammad, 23.
Girar, 102.
Gladiadores, 6, 15.
Goju Ryu, estilo, 155–156.
Golpe com o Pomo (Opção de Combate), 113.
Golpe de Retorno, técnica, 75.

Golpe Debilitante, perícia, 57.
Golpe em Ponto de Pressão, técnica, 85.
Golpe Exótico com as Mãos, técnica, 75.
Golpe Letal, técnica, 85.
Golpe nos Olhos, técnica, 75.
Golpe Para Trás, técnica, 71, 75.
Golpe Poderoso, perícia, 57.
Golpe Rápido, (Opção de Combate), 127; *com armas de arremesso*, 120–121.
Golpeadores, vantagem, 45, 117.
Golpeando Escudos (Opção de Combate), 113.
Golpes Poderosos (Opção de Combate), 131.
Gracie, família, 8, 20, 173.
Grande Estocada (Opção de Combate), 131.
Gravação de Iniciais, técnica, 85–86.
Grécia, história, 6–7, 15–16; *cenário*, 241–242.
Grite! (Regra Opcional), 132.
Guarda de Solo, qualidade, 51.
Guardar Rápido, qualidade, 51.
Guerreiro, modelo, 38–39.
GURPS, Cataclismo, 195, 245; **Magia**, 189, 195; **Módulo Básico**, 29, 44, 45, 48, 53, 55, 57, 58, 86, 96, 97, 104, 115, 124, 126, 134, 136, 137, 212, 216, 217, 219, 221, 237; **Poderes**, 30, 46; **Ultra-Tech**, 211.



Kukri

Habilidade com Nós, perícia, 57.
Habilidades Cinematográficas e Pré-requisitos, 141.
Hapkido, estilo, 161.
Hoplologia, Perícia Abrangente, perícia, 58.
Hoplomaquia, estilo, 169.
HRD, 170–171.
Hsing I Chuan, estilo, 169–170.
Hwa Rang Do, estilo, 170–171; *veja também Hwarang*.
Hwarang, 10.
Hyoho Niten Ichi Ryu, estilo, *veja Nito Ryu*.
I Ho Chu'an, 9.
Iaidô, estilo, 179.
Iaijutsu, estilo, 177–178.
Imi Sde-Or, 19, 160.
Imrich Lichtenfeld, *veja Sde-Or Imi*.
Índia, história, 10.
Indonésia, história, 12.
Instrutor, modelo, 39–40.
Interromper Acertos, 97, 251.
Inverter Empunhadura, técnica, 75; *veja também Empunhadura Invertida*.
Investida Heroica (Opção de Combate), 131.
Israel, história, 19.
Isshinryu, estilo, 156.

James J. Corbett, 23.
Japão, história, 7–8, 13–14, *cenário*, 243.
Jeet Kune Do, estilo, 24, 170, 171–172.
Jiu-jitsu Brasileiro, 8, 20; *estilo*, 173–174.
Joelhada, técnica, 75–76.
Joelhada em Queda, técnica, 76.
Jogar Areia, etc., regras para, 76.
Jogo de Espada e Broquel, estilo, 172.
Jogos de Entretenimento, perícia, 58.
Jogos Olímpicos, 15.
Johannes Lichtenauer, 17.
John L. Sullivan, 22–23.
Jojutsu, estilo, 186.
Joseph Charlemont, 196.
Judô, perícia, 58; *estilo*, 8, 135, 156, 170, 172–173.
Jujutsu, estilo, 8, 173.
Jukenjutsu, estilo, 199.
Justa, 7, 135.
Jutsu, definição, 148.
Kai Lian (personagem), 5, 41, 63, 235.
Kajukendo, estilo, 174–175.
Kalaripayit, estilo, 10, 11, 20, 175–176.
Kempo, estilo, 176.
Kendô, estilo, 20, 135, 156, 179.
Kenjutsu, estilo, 176–178.
Kempo, 251; *veja também Kempo e Kenjutsu*.
Ki, *veja Chi*.
Kiai, 251; *perícia*, 58.
Kirkpinar, 19.
Kobujutsu, estilo, 178–179.
Krabi Krabong, estilo, 14, 159.
Krav Maga, estilo, 19, 160–162.
Kris, 11, 13, 220.
Kumango Silat, estilo, 190.
Kung Fu, 6, 7, 8, 156; *do norte vs. do sul*, 10; *veja também Chin Na, Hsing I Chuan, Kung Fu Hung Gar, Kung Fu Shaolin, Kung Fu Louva-a-Deus, Kuntao, Pa Kau Chuan, Pak Hok, Tai Chi Chuan, Wing Chun, e Wushu*.
Kung Fu do Homem-Dragão, estilo, 208–209.
Kung Fu Hung Gar, estilo, 22, 180.
Kung Fu Louva-a-Deus, estilo, 180–181.
Kung Fu Shaolin, estilo, 181–182.
Kung Fu Taoísta, estilos, *veja Hsing I Chuan, Pa Kau Chuan, e Tai Chi Chuan*.
Kuntao, estilo, 182.
Kusarigamajutsu, estilo, 182.
Kusarjutsu, estilo, 182.
Kyokushin, estilo, 24, 135, 156–157.
Kyudô, estilo, 20, 184.
Kyujutsu, estilo, 183; *veja também Flechas*.
La Boxe Française, estilo, 197.
La Canne de Combat, estilo, 164.
La Verdadera Destreza, estilo, 165.
Lei de Restrição às Armas (Regra Opcional), 132.
Lei e Artes Marciais, 26–27.
Lesões, cinematográficas, 139; *duradouras e permanentes*, 138–139; *parciais*, 136; *realistas*, 136–139; *atordoadas vs. reais*, 138.
Lethwei, estilo, 14, 135, 191.
Levantar Acrobático, 104, técnica, 76.
Liberar mãos, 118–119.
Lin Kuei, 12.
Luta Baixa, técnica, 76.
Luta com Acha de Armas, estilo, 183–185.
Luta com Adaga, estilo, 185.
Luta com Arma de Haste, estilos, 192.
Luta com Baioneta, estilo, 199.
Luta com Bastão estilos, 186.
Luta com Bengala, estilo, 164.
Luta com Bordão, estilo, 185–186.
Luta com Espada Curta, estilo, 186–187.

- Luta com Espada e Escudo, estilo, 187.
Luta com Espada Longa, estilo, 187–188.
Luta com Glaive, estilo, 192.
Luta com Iklwa, estilo, 199.
Luta com Lança, 198–199; *Chinesa*, estilo, 198; *Heróica*, estilo, 198; *Viking*, estilo, 199; *veja também Luta com Iklwa, Jukenjutsu, e Sojutsu*.
Luta com Matadora de Cavalos Chinesa, estilo, 192.
Luta com Vara estilos, 7, 19, 164; *Africana*, 164.
Luta em Suspensão, estilo, 209.
Luta Greco-Romana, perícia, 58.
Luta Indireta (Regra Opcional), 132–133.
Luta Livre, estilo, 6, 15, 170, 188–190; *de Combate*, estilo, 188–189; *Greco-Romana*, estilo, 8, 135, 189; *Indiana*, estilo, 10, 189–190; *Profissional*, estilo, 190; *de Submissão*, estilo, 189.
Luta no Solo, técnica, 76–77.
Lutadores Não Treinados, (Regra Opcional), 113.
Lutar às Cegas, perícia, 58.
Lutar Embriagado, qualidade, 51.
Lutar Sentado, técnica, 86–87.
Luvas, de boxe, 234; *de artes marciais mistas*, 234; *de palmas abertas*, 234.
Mão da Morte, Ataque Inato, vantagem, 43.
Mãos Hipnóticas, perícia, 62.
Marma, 175.
Mas Oyama, 24, 156.
Máscara de Esgrima, 234.
Mata-Leão, técnica, 77, 116.
MCMAP, estilo, 162, 251.
Medicina Alternativa, perícia, 58.
Medo e as artes marciais, 113, 130.
Mega-Kiai, Ataque Inato, vantagem, 43.
Mensur, estilo, *veja Schlager*.
Mestre de Armas, vantagem, 45.
Mestres da Defesa, 7, 17, 156; *veja também Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa*.
Mestres Itinerantes, 17.
Militar, lente, 144–145; *estilos*, 145.
Mílton de Crotona, 21.
Mitos e Equívocos, 25–27.
Modelos de personagem, 31–41.
Monge, modelo, 40–41.
Monges, 9, 12.
Montar em um Salto, técnica, 77.
Movimento Acrobático, 101–103.
Muay Thai, estilo, 14, 135, 190–191.
Mudança de Posição, manobra de combate, 104–105.
Mulheres nas artes marciais, 20.
Musashi Miyamoto, 21–22, 173, 174.
Naginatado, estilo, 192.
Naginatajutsu, estilo, 192–193.
Ninja, 13–14, 251; *personagens*, 203; *armas*, 203; *veja também Taijutsu*.
Ninjutsu, 13–14, 203; *veja também Ninja e Taijutsu*.
Niten Ichi Ryu, estilo, 13, 22; *veja também Nito Ryu*.
Nito Ryu, estilo, 170, 178.
Nível de Poder; *direrizes*, 29.
Nível de Realismo, 29–30.
Noção do Tempo Ampliada, vantagem, 45–47.
Obstruir, técnica, 77.
Okinawa, história, 7, 14.
Oponentes em carga, 101.
Oriente Médio, história, 19.
Oyama Masutatsu, *veja Mas Oyama*.
Pa Kua Chuan, estilo, 11, 170, 193.
Padrão de Tempo Alterado, vantagem, 47.
Pak Hok, estilo, 193–194.
Panache, 196.
Pancrácio, estilo, 6, 15, 194.
Parata universale, 18, 86.
Partes do Corpo de Ferro, qualidade, 51.
Passo Gigante (Opção de Combate), 131.
Passos Leves, perícia, 58, 129.
PdMs, 236, casos especiais, 238; *veja também Personagens*.
Pegada, *veja Agarrar*.
Peitoral de sparring, 234.
Pentjak Silat, estilo, 11, 12–13, 18, 20, 195–196.
Pentjak Silat Tapak Sutji, estilo, 195–196.
Performance em Grupo, perícia, 58.
Perícia Abrangente, perícia, 58.
Perícias, 54–62.
Perícias Curinga para Estilos, 60.
Perícias de Passatempo, perícia, 59.
Permanecer Sentado, técnica, 77.
Personagens, cinematográficos, 30, 238; *realistas*, 236–237; *veja também Del Duque, Adrian Froste, Kai Lin, e PdMs*.
Personagens do Mestre, *veja PdMs*.
Pés Firmes, qualidade, 51.
Pesos (para treino), 234.
Pinças da Perdição, 223.
Piruetas, 102.
Pisão, técnica, 77.
Polícia, lente, 145; *estilos*, 145; *traje de treinamento*, 234.
Policiais, *veja Polícia*.
Pontos de Impacto, 137; *limitados pela posição do alvo*, 104–105.
Pontos de Pressão, perícia, 59.
Pontos de Vida Adicionais, 49.
Pontos Secretos, perícia, 59.
Pós-Apocalipse, cenários, 246.
Prana, 10, 11, 251; *veja também Chi*.
Preparação Especial, qualidade, 51–52.
Preparar, manobra de combate, 105–108.
Preparar Rápido armas próximas, 108.
Proezas especiais para perícias cinematográficas, 129–130.
Projeção do Chi, poder, 46.
Protetor Bucal, 234.
Protetores de pés, 234.
Punho da Morte, estilo, 209–210.
Punho Justo e Harmonioso, *veja I Ho Chuan*.
Punhos Voadores, Ataque Inato, vantagem, 43.
Qi, *veja Chi*.
Qian kun ri yue dao, 56, 223, 226, 230.
Qualidades, 49–53.
Qualidades do Estilo, 49–52.
Quebracostas, técnica, 87.
Quebrar Arma, técnica, 87.
Queda, técnica, 78.
Rajada de Golpes (Opção de Combate), 131.
Rajada na Alma, Ataque Inato, vantagem, 43.
Rasteira, técnica, 78.
Recuperação Rápida (Opção de Combate), 131.
Regeneração, vantagem, 47.
Religião, filosofia, e artes marciais, 11.
Reputação, desvantagem, 54.
Resistência a Dano, vantagem, 47–48.
Resistência do Chi, qualidade, 52.
Resistente, vantagem, 48.
Retenção, técnica, 87.
Reter Arma, técnica, 78.
Retirada (Opção de Combate), 123–125.
Retração Rápida, qualidade, 52.
Rex Applegate, 24, 160.
Riposta (Opção de Combate), 125.
Robin Hood, 16.
Rolar com o Golpe, técnica, 87.
Roma, história, 6–7, 15–16; *cenário*, 241–242.
Rua, lente, 145.
Rúdio, *veja Dusack*.
Ryu, 13, 251.
Sabre de esgrima, estilo, 166.
Sacar Rápido, perícia, 59–60, em série, 106–107; *a partir de posições incomuns*, 107–108; *e ordem no turno*, 107.
Saco de pancadas (para treino), 233.
Sacudindo a Poeira (Regra Opcional), 132.
Salto, perícia, 60.
Salto Voador, perícia, 60, 129.
Sambo, estilo, 19, 162–163.
Samozashchita bez orushiya, estilo, *veja Sambo*.
Samurai, 7, 13, 251.
San shou, lutas, 206.
Sangramento, 138.
Savate, estilo, 196–197; *graduações*, 197.
Schlager, estilo, 166.
Segurar com a Mão, técnica, 87, 89.
Sensibilidade, perícia, 62.
Shaka, 19.
Shimabuku Tatsuo, 156.
Shinmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin, *veja Musashi Miyamoto*.
Shinobi, 12.
Shorinjikempo, estilo, 11, 176.
Shotokan, estilo, 23, 155.
Shurikenjutsu, estilo, 197–198.
Silat, tradições, 196; *veja também Pentjak Silat*.
Singlestick, estilo, 18, 164.
Singlestick Vitoriano, estilo, 18, 164.
Smasha, estilo, 210.
Soco de Duas Mãos, técnica, 78.
Soco de Martelo, técnica, 78–79.
Sojutsu, estilo, 198–200.
Sopro do Dragão, Ataque Inato, vantagem, 43.
Sulsa, 10, 12.
Sumô, estilo, 7, 13, 135, 200, 251; *graduações*, 200; *perícia*, 60; *tradições*, 200.
Tabelas de Ferimentos, 138–139.
Tae Kwon Do, estilo, 8, 14, 135, 156, 201; *graduações*, 201.
Tai Chi, estilo, 202.
Tai Chi Chuan, estilo, 170, 201–202.
Taihojutsu, estilo, 202–203.
Taijutsu, estilo, 203–204.
Tailândia, história, 7, 14.
Talento, vantagem, 48.
Talento Instintivo, vantagem, 48.
Tameshiwari, 25.
Tao do Jeet Kune Do, 25, 171; *veja também Bruce Lee*.
Tapa na Fuça, técnica, 88.
Tática, perícia, 60–61.
Te, estilo, 14, 154–155, 156.
Técnica Única, qualidade, 52.
Técnicas, aprendendo, 64; *cinematográficas*, 82–89; *criando chaves e imobilizações*, 91; *criando cinematográficas*, 94–95; *criando defensivas*, 91–92; *criando novas*, 89–95; *criando ofensivas*, 90–91; *criando para não-humanos*, 95; *criando realistas*, 93–94; *descontraídas*, 88; *e as perícias Arte ou Esporte de Combate*, 64; *inúteis*, 95; *limitadas pela posição*, 104–105; *propriedades*, 63–64; *“que não são”*, 66; *realistas*, 65–82; *secretas*, 86; *usando em conjunto*, 64; *utilitárias*, 92.
Telefone, técnica, 79.
Templo Shaolin, 7, 8–9, 249, tradições, 181; *veja também Kung Fu Shaolin*.
Tempo de Bala (Regra Opcional), 133.
Tempos modernos, cenários, 246.
Teógenes de Tasos, 21.
Terçado Francês, estilo, 167.
Tesoura, técnica, 79.
Thaing, 14, 151, 159.
Tic-tacs, 102.
Tigre-Garça, estilo, *veja Kung Fu Hung Gar*.
Tiro Engenhoso, 121.
Tiro Montado, técnica, 79–80.
Tolerância a Ferimentos, vantagem, 48.
Tonfa, perícia, 61.
Torção de (Membro), técnica, 81, 116.
Torção de Coluna, técnica, 81.
Torção de Pescoço, técnica, 81, 116.
Torneios religiosos, 135.
Trabalho em Equipe, qualidade, 52.
Transpor com Mergulho, 107.
Transpor com Salto, 107.
Trato Social, perícia, 61.
Treinado por um Mestre, vantagem, 48–49.
Treinado por uma Fraude, lente, 145; *veja também Fraudes Como Personagens e Fingindo Habilidades*.
Treinamento, equipamentos de treino, 232–234; *sequência*, 147; *aventuras para adquirir*, 248; *veja também Técnicas aprendendo, e Alunos Iniciantes como PdJs*.
Treinamento com Arma Exótica, qualidade, 52.
Treinamento de Armas dos Mestres da Defesa, estilo, 182.
Treinamento de Cavalaria, técnica, 81.
Treinamento em Parede de Escudos, qualidade, 52.
Treinamento Fairbairn de Combate Corporal, 160.
Treinamento Incomum, qualidade, 52.
Treinamento Naval, qualidade, 52.
Treino em Armas na Mão Inábil, qualidade, 52.
Triades, 9, 251.
Trocar Rápido, qualidade, 53.
Truques Sujos, 76.
U.S. Marine Corps Martial Arts Program, *veja MCMAP*.
Uniformes, 177.
Uppercut, técnica, 81.
Vale tudo, 20, 173.
Vantagens, 42–53; *desejáveis*, 43.
Vínculo com Arma, qualidade, 53.
Voadora, técnica, 82.
Voadora Aérea, técnica, 85, 89.
Voadora com os Dois Pés, técnica, 82.
William E. Fairbairn, 8, 23–24, 160.
William Marshal, 21.
Wing Chun, estilo, 20, 170, 205–206.
Wong Fei-Hung, 22.
Wong Kei-Ying, 22.
Wushu, estilo, 10, 206–207.
Wuxia, 8, 10, 26, 101, 127, 128, 129, 206, 239, 242, 243, 251; *veja também Chambara*.
Xia, 8, 242, 251; *Código de Honra*, desvantagem, 53.
Xingyichuan, 169–170.
Yabusame, estilo, 184.
Yarijutsu, estilo, 198–200.
Yin e yang, 11.
Yoshitsune, 16.
Yrth, cenário, 245.
Zulus, 19; *veja também Luta com Iklwa*.



ARTES MARCIAIS

GUIA RÁPIDO DE TÉCNICAS



Escrito por SEAN PUNCH

Sumarizado a partir do *GURPS Artes Marciais* de PETER DELL'ORTO e SEAN PUNCH



STEVE JACKSON GAMES

APÊNDICE:

GUIA RÁPIDO DE TÉCNICAS

Este “guia rápido” resume as técnicas de combate do **GURPS Artes Marciais**. É destinado como um auxílio de jogo, não como um substituto para o livro — simplesmente não há espaço para colocar todas as considerações especiais em um guia como este! Em caso de dúvida, *consulte a técnica* pela página indicada. A *Tabela de Técnicas* usa muita notação especial; certifique-se de ler todas as notas antes de usá-la.

Kai desviou com a mão e seguiu com uma riposta rápida como um raio. “Gallo Chicoteante Ataca Macaco!”

– **GURPS Artes Marciais**

Técnica

Este é o nome da técnica, ocasionalmente com alguma anotação para distinguir especializações.

“*” indica uma técnica cinematográfica, geralmente restrita a campanhas cinematográficas.

“†” indica uma técnica descontrainda, geralmente disponível apenas em campanhas descontraindas.

Dificuldade

A dificuldade da técnica: Média (M) ou Difícil (D).

“H+2” e “H+3” indicam Combinações, que são Difíceis e têm um custo adicional igual ao número de ataques: +2 ou +3 pontos para dois ou três ataques, respectivamente.

Pré-requisito

Os pré-requisitos da técnica — ou “Nenhum,” se não exigir absolutamente nenhuma perícia. Técnicas que oferecem uma escolha exigem especialização na perícia pré-requisito.

Predefinido

O nível predefinido da técnica, que pode variar por especialização.

Máximo

O nível máximo ao qual a técnica pode ser melhorada por alguém sem Domínio da Técnica.

Dano

O dano ou outros efeitos da técnica — ou “N/A” para técnicas utilitárias e a maioria das técnicas defensivas. Ataques desarmados frequentemente exibem uma fórmula para dano por contusão (cont) ou perfuração (pa) baseado no dano golpe de ponta (GdP) ou golpe em balanço (GeB).

“‡” após uma fórmula significa que os bônus de dano baseados em perícias se aplicam.

“Conforme ataque” significa que a técnica causa o dano regular para um ataque básico com a perícia pré-requisito, incluindo qualquer bônus de dano baseado em uma perícia relevante.

“Chute,” “Soco,” e “Encontrão” significam que a técnica causa o tipo de dano desarmado indicado, incluindo qualquer bônus de dano baseado em uma perícia relevante.

“DR” significa que o dano depende de uma Disputa Rápida.

Bônus e penalidades: As técnicas geralmente têm modificadores de dano, tanto em fórmulas (por exemplo, “GdP-4”) quanto vinculados a ataques básicos (por exemplo, “Conforme ataque+2”). Às vezes, estes são apresentados por dado: “-1/d” significa -1 por dado, “+1/2d” é +1 por 2d, “+1/d” é +1 por dado, e “+2/d” é +2 por dado.

“ST+2” significa um ataque agarrado na parte inferior do corpo cujo dano é baseado em ST+2.

Efeitos especiais: Efeitos semelhantes a Atribuições (Atordoamento, Cegueira, Dor, Enjoado, Surdez), contenção (Agarrar, Algemar, Amarrar, Enganchar, Envolver, Imobilizar, Retenção, Segurar), e resultados especiais de combate (Desarme, Finta, Incapacitação, Nocaute, Projeção) frequentemente dependem de causar uma certa quantidade de dano, vencer uma Disputa Rápida e/ou o fracasso do alvo em um teste. Certifique-se de verificar a descrição da técnica!

Página

A página em que a técnica aparece no **GURPS Artes Marciais**.

Abreviações

As seguintes abreviações são usadas ao longo da *Tabela de Técnicas*:

1M: Uma mão.

2M: Duas mãos.

AD: Ataque Direcionado.

apr.: Apropriada.

DA: Defesa ativa (Esquiva, Bloqueio, ou Aparar).

PACC: Perícia com arma de combate corpo a corpo (ex.: Espadas de Lâmina Larga ou Faca).

PAG: Perícia de agarrar (Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô).

PAR: Perícia com arma (qualquer PACC ou PDI).

PC: Perícia de combate (qualquer PDE ou PAR).

PDE: Perícia de combate desarmado (qualquer PG ou PAG).

PDI: Perícia de combate à distância (ex.: Arco ou Armas de Fogo).

PG: Perícia de golpear (Boxe, Briga, ou Caratê).

PI: Penalidade de ponto de impacto (ex.: -3 para órgãos vitais).

PP: Perícia pré-requisito.



Tabela de Técnicas

Técnica	Dificuldade	Pré-requisito	Predefinido	Máximo	Dano	Pág.
Agarrar Armado	D	Capa ou PACC apr.	PP-2	PP	Agarrar	65
Agarrar Perna	D	Nenhum	DX, Luta Greco-Romana, ou Judô	DX+4, Luta Greco-Romana+4, ou Judô+4	Agarrar	65
Algemar	M	Nenhum	Retenção, DX-2, Judô-1, ou Luta Greco-Romana-2	Retenção, DX, Judô, ou Luta Greco-Romana	Algemado	65
Aparar Agressivo	D	Qualquer PG	Aparar-1	Aparar	Pior entre GdP-4 ou GdP-2 com -1/d cont†	65
Aparar com as Palmas das Mãos*	D	Judô ou Caratê	Aparar-5	Aparar	Segurar, Desarme	82
Arquearia Montada	D	Arco e Cavalgar	Arco-4	Arco	Conforme ataque	67
Arranca Olho*	D	Briga ou Caratê	PP-10	PP-4	GdP-3 cont†, Incapacitação	72
Arranhão nos Olhos	D	Briga ou Caratê	PP-5	PP	Cegueira	72
Arremesso com Perna	D	Judô	Judô-2	Judô	GdP-1 cont (ST+2), Nocaute, Atordoamento	79
Arremesso de Sacrifício	D	Judô	Judô	Judô	Nocaute	67
Arremesso do Judô	D	Judô	Judô	Judô	GdP-1 cont, Nocaute, Atordoamento	67
Ataque Acumulado*	D	Qualquer PACC ou PDE	PP-2	PP	Conforme ataque com melhor entre +2 ou +1/d	82
Ataque com Duas Armas*	D	Qualquer PDE ou PC de 1M	PP-4	PP	Conforme ataque	83
Ataque com Duas Armas (Arco)*	D	Arco	Arco-4	PP	Conforme ataque	83
Ataque de Bafo de Onça†	M	Hábitos Detestáveis (Mau Hálito)	HT-5	HT+5	Atordoamento	88
Ataque Direcionado — Agarrão	D	Qualquer PAG	PP-PI	PP	Conforme ataque	68
Ataque Direcionado — Arremesso, Golpe, ou Segurada	D	Qualquer PACC ou PDE	PP-PI	PP-PI/2	Conforme ataque	68
Ataque Giratório*	D	Boxe, Caratê, ou qualquer PACC	PP-5	PP	Conforme ataque(s)	83
Ataque Vindo de Cima	M	Qualquer PACC ou PDE	PP-2	PP	Conforme ataque	68
Bate-Estaca*	D	Luta Greco-Romana	ST-5 ou Luta Greco-Romana-5	ST ou Luta Greco-Romana	Melhor entre GdP+4 ou GdP+2 com +2/d cont†, Imobilização	83
Cabeçada	D	Briga ou Caratê	PP-1	PP	GdP-1 cont	68
Calçada de Perna	D	Qualquer PAG	Aparar-1	Aparar	Nocaute	69
Cavalgar com Mãos Livres	D	Cavalgar	Cavalgar-3	Cavalgar	N/A	69
Cavalgar em Combate	D	Cavalgar	Cavalgar	Cavalgar+4	N/A	69
Chave de Braço com Membros Inferiores	M	Judô ou Luta Greco-Romana	PP-2	PP+4	DR (ST+2)	79
Chave de Braço com Membros Inferiores	M	Judô ou Luta Greco-Romana	PP-2	PP+4	DR (ST+2)	79
Chave de Braço ou de Pulso	M	Judô, Luta Greco-Romana, ou PACC apr.	PP	PP+4	DR	69
Chave de Cabeça	D	Judô ou Luta Greco-Romana	PP-3	PP	DR	70
Chave de Cabeça com Membros Inferiores	D	Judô ou Luta Greco-Romana	PP-5	PP	DR (ST+2)	79
Chave de Dedo	D	Chave de Braço	Chave de Braço-3	Chave de Braço	DR	70



Tabela de Técnicas (Continuação)

<i>Técnica</i>	<i>Dificuldade</i>	<i>Pré-requisito</i>	<i>Predefinido</i>	<i>Máximo</i>	<i>Dano</i>	<i>Pág.</i>
Chave de Perna	M	Judô ou Luta Greco-Romana	PP	PP+4	DR	70
Chave de Perna com Membros Inferiores	M	Judô ou Luta Greco-Romana	PP-2	PP+4	DR (ST+2)	79
Chute	D	Briga ou Caratê	PP-2	PP	GdP cont‡	70
Chute Descendente	D	Caratê	Caratê-4	Caratê	Melhor entre GdP+1 ou GdP com +1/2d cont‡	70
Chute em Salto com Vara*	D	Salto e Caratê	Caratê-4	Caratê	Melhor entre GdP+3 ou GdP+1 com +1/d cont‡	84
Chute Letal*	D	Caratê	Caratê-4	Caratê	GdP-1 pa‡	84
Chute Para Trás	D	Caratê	Caratê-4	Caratê	Chute	71
Chute Rodopiante	D	Caratê	Caratê-3	Caratê	Chute, Finta	71
Combate Corporal	D	Qualquer PACC	PP-4, -8, ou -12	PP-2, -4, ou -6	Conforme ataque	71
Combate Corporal — À Distância	D	Qualquer PDI	PP-Magnit	PP	Conforme ataque	71
Combinação — 2 Ataques	D+2	Qualquer 2 ADs, mesmo predefinidos	ADs-6	ADs	Conforme ataques	80
Combinação — 3 Ataques	D+3	Qualquer 3 ADs, mesmo predefinidos	ADs-12	ADs	Conforme ataques	80
Combinação, 2M — 2 Ataques	D+2	Qualquer 2 ADs, mesmo predefinidos	ADs-4	ADs	Conforme ataques	80
Combinação, 2M — 3 Ataques	D+3	Qualquer 3 ADs, mesmo predefinidos	ADs-9	ADs	Conforme ataques	80
Conservar a Arma	D	Qualquer PACC	PP	PP+5	N/A	71
Conservar a Arma — À Distância	D	Qualquer PDI	DX	DX+5	N/A	71
Contra-Ataque	D	Qualquer PACC ou PDE	PP-5	PP	Conforme ataque	71
Cotovelada	M	Briga ou Caratê	PP-2	PP	GdP-1 cont‡	73
Cotovelada em Queda	D	Briga ou Luta Greco-Romana	Briga-4 ou Luta Greco-Romana-5	PP	Melhor entre GdP+2 ou GdP com +1/d cont‡, Nocaute	73
Cueção Atômico Aéreo†	D	Briga ou Luta Greco-Romana	PP-8	PP	Dor	88
Dedada Dupla nos Olhos†	D	Briga ou Caratê	PP-5	PP	Cegueira	88
Dedada Letal no Olho*	D	Caratê	Caratê-11	Caratê-5	GdP-2 pa‡	72
Dedada no Olho	D	Qualquer PG	PP-9	PP-4	GdP-3 cont	72
Dedo Molhado na Orelha†	D	Briga ou Caratê	PP-6	PP	Enjoadiço	88
Defesa Contra Dedada no Olho†	D	Qualquer PDE	Aparar	Aparar+5	N/A	88
Defesa contra Duas Armas*	D	Qualquer PACC ou PDE	Bloquear-1 ou Aparar-1	Bloquear ou Aparar	N/A	84
Defesa Cronometrada*	D	Nenhum	DA-2	DA	N/A	84
Defesa de Linha Baixa	D	Boxe ou Sumô	Aparar-2	Aparar	N/A	73
Desarmar	D	Qualquer PACC ou PDE	PP	PP+5	Desarme	73
Desarme Grandioso*	D	Qualquer PACC ou PDE	Esgrima-9, PACC-11, ou PDE-11	PP	Desarme(s)	84
Empurrão com Chute	D	Caratê ou Briga	PP-3	PP	Projeção	73
Enganchar	D	Qualquer PACC apr.	PP-5	PP	Enganchar	74



Tabela de Técnicas (Continuação)

Técnica	Dificuldade	Pré-requisito	Predefinido	Máximo	Dano	Pág.
Envolver	D	Kusari ou Chicote	PP-4	PP	Envolver	74
Esfregão na Cabeça†	D	Briga ou Caratê	PP-5	PP	Dor	88
Estalar	M	Chicote	Chicote-4	Chicote	Conforme ataque+2	74
Estocada Aérea*	D	Qualquer PACC em GdP	PP-4	PP	Conforme ataque com <i>melhor</i> entre +2 ou +1/d	85
Evasão	M	Acrobacia ou Judô	PP	PP+5	N/A	74
Fintar	D	Qualquer PDE, PACC, ou especial	PP	PP+4	Finta	74
Golpe de Retorno	D	Mangual ou Kusari	PP-5	PP	Conforme ataque	75
Golpe em Ponto de Pressão*	D	Pontos de Pressão/Secretos e PC apr.	PC-2	PC	Conforme ataque	85
Golpe Exótico com as Mãos	M	Caratê	Caratê-1	Caratê	GdP cont‡	75
Golpe Letal*	D	Caratê	Caratê-2	Caratê	GdP-2 pa‡	85
Golpe nos Olhos	D	Briga, Judô, ou Luta Greco-Romana	PP-5	PP	GdP-4 cont, Cegueira	75
Golpe Para Trás	D	Qualquer PACC	PP-2	PP	Conforme ataque com <i>pior</i> entre -2 ou -1/d com GeB	75
Golpe Rodopiante	D	Qualquer PACC	PP-2	PP	Conforme ataque, Finta	75
Gravação de Iniciais*	D	Qualquer perícia de esgrima	PP-4	PP	Conforme ataque	85
Inverter Empunhadura	M	Qualquer PACC	PP-6, -4, ou -0	PP	N/A	75
Joelhada	M	Briga ou Caratê	PP-1	PP	GdP cont‡	75
Joelhada em Queda	D	Briga ou Luta Greco-Romana	Briga-3 ou Luta Greco-Romana-4	PP	<i>Melhor</i> entre GdP+2 ou GdP com +1/d cont‡	76
Levantar Acrobático	M	Acrobacia	Acrobacia-6	Acrobacia	N/A	76
Luta Baixa	D	Qualquer PC	PP-2	PP	Conforme ataque	76
Luta no Solo	D	Qualquer PC	PP-4	PP	Conforme ataque	76
Lutar Sentado*	D	Qualquer PC	PP-2	PP	Conforme ataque	86
Mata-Leão	D	Judô, Luta Greco-Romana, ou PAR apr.	Judô-2, Luta Greco-Romana-3, ou PAR-3 apr.	PP	DR	77
Montar em um Salto	M	Acrobacia, Salto, ou Cavalgar/veículo	PP-3	PP	N/A	77
Obstruir	D	Briga ou Caratê	Aparar-1	Aparar	<i>Pior</i> entre GdP-3 ou GdP-1 com -1/d cont‡	77
Permanecer Sentado	M	Cavalgar	Cavalgar	Cavalgar+4	N/A	77
Pisão	D	Briga ou Caratê	PP-3	PP	GdP+1 cont‡	77
Quebracostas*	D	Nenhum	ST-3 ou Luta Greco-Romana-3	ST+3 ou Luta Greco-Romana+3	GeB cont	87
Quebrar Arma*	D	Nenhum	ST-4 ou Jitte/Sai-4 baseada em ST	ST+3 ou Jitte/Sai+3 baseada em ST	DR	87
Queda	M	Acrobacia, Judô, ou Luta Greco-Romana	PP	PP+5	N/A	78
Rasteira	D	PACC ou PDE apr.	PP-3	PP	Nocaute	78
Retenção*	D	Judô ou Habilidade com Nós	PP	PP+4	Amarra	87
Reter Arma	D	Jitte/Sai ou qualquer de esgrima	PP-3	PP	Retenção	78



Tabela de Técnicas (Continuação)

<i>Técnica</i>	<i>Dificuldade</i>	<i>Pré-requisito</i>	<i>Predefinido</i>	<i>Máximo</i>	<i>Dano</i>	<i>Pág.</i>
Rolar com o Golpe*	D	Acrobacia ou qualquer PDE	PP-2	PP	N/A	87
Segurar com a Mão*	D	Qualquer PAG	Aparar-3	Aparar	Segurar ou Agarrar	87
Segurar com a Mão (Aparar Armas de Projétil)*	D	Aparar Armas de Projétil	Aparar-3	Aparar	Segurar	87
Soco de Duas Mãos	M	Briga	Briga-2	Briga	Melhor entre GdP+1 ou GdP com +1d cont†	78
Soco de Martelo	M	Briga ou Caratê	PP-1	PP	GdP-2 cont†	78
Soco Rodopiante	D	Caratê	Caratê-2	Caratê	Soco, Finta	79
Tapa na Fuça†	D	Briga ou Luta Greco-Romana	PP-5	PP	Atordoamento, Desarme	88
Telefone	M	Qualquer PG	PP-3	PP-1	GdP-3 cont†, Surdez, Atordoamento	79
Tesoura	D	Luta Greco-Romana	Luta Greco-Romana-2	Luta Greco-Romana	Agarrar	79
Tiro Montado	D	Cavalgar ou qualquer com veículo e qualquer PDI	PDI-4	PDI	Conforme ataque	79
Torção de (Membro)	D	Nenhum	ST-4	ST+3	GeB cont	81
Torção de Coluna	D	Nenhum	ST-4 ou Luta Greco-Romana-4	ST+3 ou Luta Greco-Romana+3	GeB cont	81
Torção de Pescoço	D	Nenhum	ST-4	ST+3	GeB cont	81
Treinamento de Cavalaria	D	Cavalgar e qualquer PACC	PP-2	PP	Conforme ataque	81
Triângulo	D	Judô ou Luta Greco-Romana	Judô-4 ou Luta Greco-Romana-5	PP	DR (ST+2)	79
Uppercut	M	Qualquer PG	PP-1	PP	GdP cont†	81
Voadora	D	Caratê	Caratê-4	Caratê	Melhor entre GdP+1 ou GdP com +1/2d cont†	82
Voadora Aérea*	D	Caratê	Caratê-7	Caratê	Chute com melhor entre +2 ou +1/d	89
Voadora com os Dois Pés	D	Briga, Luta Greco-Romana, ou Sumô	Briga-1, Sumô-1, ou Luta Greco-Romana-2	PP	Encontrão+2	82



Lutando Mundo Afora

Toda cultura tem guerreiros que aprimoram sua força, táticas e agressividade até um ponto mortal. Legionários, cavaleiros, samurais, esgrimistas, lutadores... todos são *artistas marciais*. O **GURPS Artes Marciais** traz para você as ferramentas para criar e jogar com esses lutadores dedicados:

- Descrições e estatísticas para mais de 100 estilos de luta de todos os tipos.
- Quase 100 técnicas de combate cobrindo movimentos realistas e cinematográficos, armados e desarmados. Personalize uma Combinação de ataques múltiplos, ou um Ataque Direcionado preciso — ou use o sistema de criação para inventar *novas* técnicas.
- Estatísticas detalhadas para mais de 70 armas e notas sobre mais de 200 — além de regras para improvisar e personalizar armas.
- Regras de combate expandidas que *duplicam* as opções do **Módulo Básico**.
- Dúzias de Qualidades do Estilo flexíveis que permitem que você ajuste as regras para personalizar seu estilo de luta.
- Conselhos para jogadores sobre como criar qualquer tipo de artista marcial. Inclui modelos para criação rápida, usos inovadores para habilidades existentes e novas perícias cinematográficas.
- Biografias de artistas marciais famosos e uma cronologia para auxiliar jogos históricos.
- Orientação para Mestres sobre como usar tudo isso em uma campanha emocionante.

Para usar o **GURPS Artes Marcial** é necessário o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição. A pesquisa sobre história, artes de combate e armas enriquecerá qualquer jogo que apresente ação de artes marciais.

Por Peter Dell'Orto e Sean Punch

Editador por Sean Punch

Material Adicional por Volker Bach e C.J. Carella

Arte da Capa por Bob Stevlic

Ilustrado por Abrar Ajmal e Bob Stevlic



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com